WWW.GAMEVN.COM

GAMEVN

04-2008-09

www.G

E CONSOLE - GAME MOBILE

TẠP CHÍ ĐIỆN TỬ GAMEVN

CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII

Vừa qua, để kỉ niệm 10 năm FFVII, Square Enix đã phát hành một "FFVII" khác cho hệ máy PSP : Crisis Core- Final Fantasy VII.

MAGIC WORLD ONLINE

Câu chuyện được bắt đầu vào một ngày bình thường xa xưa, trong một quang cảnh êm đềm, không khí vui tươi nhộn nhịp...

FABLE

Đã bao giờ bạn nghe một câu truyện cổ tích, hay một câu truyện thần tiên về những người hùng đơn độc nhưng gan dạ, sẵn sàng lao mình vào đám quân thù để giải cứu người dân lành đang bị ức hiếp chưa?

TRONG SỐ NÀY

04 -2008 - 09

mục lục 02
Chúng tôi nói về chúng ta 03

preview
Grand Theft Auto 4 04
DragonBallZ: Burstlimit 05
Tom Clancy's Hawx 06
Tales of Vesperia 07
Magic World Online 08
Metin 2 12
Prototype 16
Guitar Hero: Aerosmith 20

review
Final Fantasy VII: Crisis Core 24
God of War: Chains of Olympus 30
Mini Games 36

cũ mà hay
Fable 40

bên lề
Hardware: Geforce 9800X2 44
Tổng quát về dòng game .hack//G.U 46
Artwork 74

Ban biên tập
E-mag team

Trình bày
kiug, garchi, AASA, yugi_hiro, Shirogame

Cộng tác
VIETNAMESE GAME INTEL
GAMEVN WEB PORTAL
GAME ONLINE NEWS

Phát hành
E-mag team

Thành viên viết bài
yugi_hiro, Kinas, Shirogame, shadow_judge, Shadow Master và một số thành viên khác.

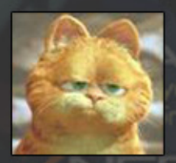
TẤT CẢ THÀNH VIÊN VIẾT BÀI ĐỀU LÀ NICK ĐĂNG KÝ TẠI WWW.GAMEVN.COM

CHÚNG TÔI NÓI VỀ CHÚNG TA

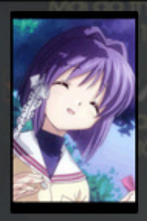
Shadow Master
Vào Emag rất bịnh các thành viên đều rất yêu thương nhau và sẵn sàng đá đểu bất kì lúc nào. Cách sinh hoạt cũng cực kì khoa học. Các member có thể viết bài với tốc độ sên bò trong nhiều tháng nhưng cũng có thể gắn tên lủa vào đít trong 2 tuần.

AA_SA
Không ngờ là đã đến được số 9. Trong quá trình thực hiện, bà con trong e-mag team đã rất nỗ lực để cho ra mắt đúng hẹn vì vậy mong mọi người cho một tràng vỗ tay cổ vũ... Hy vọng nếu có bạn nào cảm thấy hứng thú làm e-mag thì xin gia nhập ngay từ bây giờ với những ưu đãi đặc biệt như xem xxx miễn phí, câu cá tự do hàng ngày...

Shirogame
Chuyển từ GON qua, tuy chưa có đóng góp gì nhưng cũng mong trong tương lai sẽ đóng góp cho GWP thật nhiều.



Mr.Garfield
GWP đã đưa tớ trở lại con đường spam chân chính.
Nhờ GWP, tớ biết được tớ vẫn giỏi hơn khối thằng.
Nhờ GWP, tớ gặp nhiều bạn tốt hơn, giỏi hơn, mà cũng bệnh hơn.
Và nhờ vào GWP, tên tớ đã có thể xuất hiện trên mặt báo e-mag, điều tớ vẫn hằng mong ước.



Yugi_hiro
Như mấy bạn trong team đã phát biểu...

grand theft auto IV

Sản xuất: RockStar
Phát hành:
Hệ máy: X360/PS3
Thể loại: Action
Ngày phát hành: 29/4/08

Ngày phát hành đứa con cưng của Rockstar Games GTA đã đến rất gần. Mặc cho những scandal trong quá khứ về nội dung và tính bạo lực của dòng game, Rockstar vẫn rất tin tưởng về thành công của mình khi cho rằng GTA4 sẽ trở thành sản phẩm giải trí đình đám nhất tháng tư này. Với thông tin về số lượng bản game được đặt trước trên các hệ thống bán lẻ và sự chờ đợi của gamer, Rockstar game cam đoan họ sẽ lấy được 400 triệu dollars trong 1 tuần kể từ ngày phát hành chính thức, phá kỉ lục của Pirates of the Carribean: At World's End sau 6 ngày công chiếu hay Halo 3 trong 1 tuần)Phiên bản gần đây nhất của dòng game là San Andreas đã bán được 22 triệu bản). Nếu điều này thành sự thực, Rockstar có thể thoát khỏi khó khăn và sự chuyển nhượng đến EA.

Shadow master

Tin vui cho những ai hâm mộ dòng game Dragon Ball Z, khi phần tiếp theo sẽ được ra mắt vào tháng 10 này, với tên gọi Burst Limit. DBZ:BL vẫn sẽ giữ nguyên những chế độ chơi ở các phiên bản trước. Z Chronicles sẽ là phần cốt truyện chính của trò chơi, trong đó tùy theo những diễn biến mà bạn sẽ điều khiển ba nhân vật khác nhau bao gồm Songoku, Piccolo và Krillin cùng hơn 20 nhân vật phụ khác cho bạn thử sức. Trong đó chế độ Versus sẽ bao gồm bốn loại giao đấu khác nhau, ba trong số đó nhằm thử những kỹ năng và một giúp bạn học những chiêu mới thông qua việc quan sát. Ngoài ra DBZBL còn hứa hẹn những hiệu ứng như chưởng, nổ sẽ được thực hiện bắt mắt hơn nhằm khiến những trận đấu trở nên hấp dẫn và sôi nổi hơn bao giờ hết.

AA_SA

DRAGON BALL Z BURST LIMIT

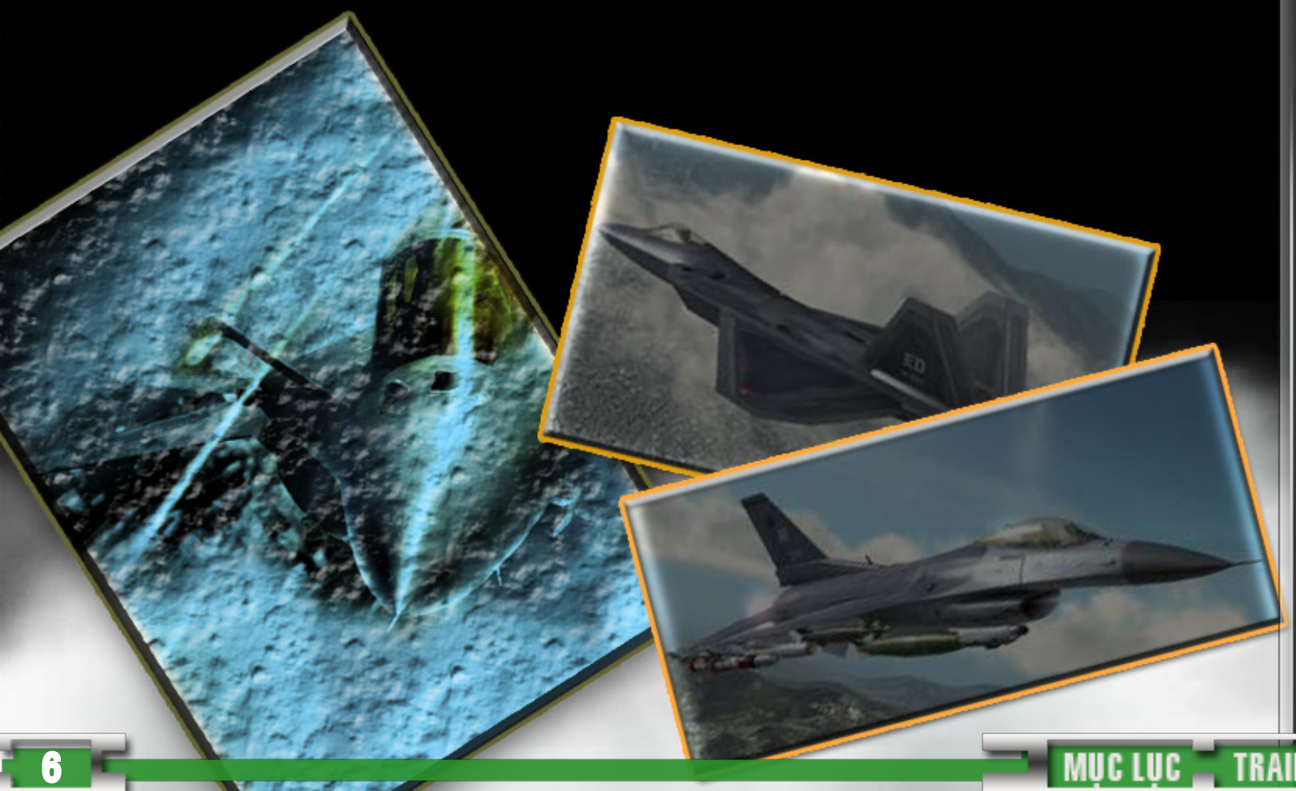
Sản xuất: Namco Badai games
Phát hành: Atari
Hệ máy: X360/PS3
Thể loại: Fighting
Ngày phát hành: 10/6/2008

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft Romania
Thể loại: Máy bay
Hệ máy: PC, PS3, X360
Ngày phát hành: 2009

Tom Clancy's H·A·W·X

Cuối tháng Ba vừa qua, Ubisoft đã bước đầu chuẩn bị cho một dự án mới dựa trên tiểu thuyết của Tom Clancy. Thông tin ban đầu cho thấy lần này, Ubisoft đã quyết định lấn sang một lĩnh vực mới – máy bay chiến đấu. Lấy bối cảnh một tương lai gần, khi các lực lượng PMCs trên thế giới trở nên lớn mạnh và phát động một cuộc chạy đua vũ trang trên toàn cầu, đồng thời, những khối liên minh lớn cũng muốn giành lại trật tự thế giới. Trong H.A.W.X bạn sẽ được tham gia vào nhiều cuộc không chiến hoành tráng với trên 50 loại khí tài khác nhau như F-16 Fighting Falcons, Harriers,F-22 Raptors Ngoài ra, công nghệ Enhanced Reality System từng được sử dụng trong Ghost Recon Advance Warfighter cũng được sử dụng trong trò chơi này. Với sự trợ giúp của thiết bị này, bạn có thể đồng thời kiểm soát và truy cập vào hệ thống radar, phát hiện tên lửa, bản đồ, quản lý vũ khí Hy vọng với dòng game mới này, Ubisoft hay Tom Clancy có thể đạt được thành công như đã từng có với Ghost Recon hay Rainbow Six trước kia.

Shadow master



Sản xuất: Namco Bandai
Phát hành: Namco Bandai
Hệ máy: X360
Thể loại: RPG
Ngày phát hành: 16/9/08

Phiên bản tiếp theo của dòng game JRPG khá nổi tiếng này vừa được Namco công bố gần đây. Với đợt đổ bộ lên X360 này, ToV được mang lên mình một lớp áo mới bóng bẩy hơn trên nền đồ họa Next-gen. Đồng thời, gameplay cũng được chăm chút kĩ hơn và bước đột phá mới. Trên cuộc hành trình khám phá nhiều vùng đất mới của Yuri, bạn sẽ chạm trán với nhiều đối thủ mới mẻ. Các trận chiến vẫn diễn ra trong thời gian thực, và bạn có thể dễ dàng tương tác với game hơn qua các lựa chọn tấn công hay rút lui dể dàng. Ngoài ra, trong ToV bạn có khả năng sử dụng chiến thuật mới với sự giúp đỡ của hệ thống timing-based combo. Đồ họa trong game cũng được tô vẽ đẹp đẽ hơn từ nền tảng của Eternal Sonata, các nhân vật và hiệu ứng được vẽ theo phong cách anime- manga cũng trở nên lung linh và tươi sáng hơn.

Shadow master

Tales of Vesperia
テイルズ オブ ヴェスペリア

Magic World Online

Câu chuyện được bắt đầu vào một ngày bình thường xa xưa, trong một quang cảnh êm đềm, không khí vui tươi nhộn nhịp, cư dân ở lục địa đang đón chào lễ hội mùa mỗi năm tổ chức một lần. Đạo quân chết cùng với vua của ác quỷ - Lucifer - đã quyết định tấn công Golden Plain, mảnh đất ghi lại những dấu tích về khởi nguồn của con người.

Thần Odin - vua của những vị thần - ngay tức khắc phái đạo quân thiện chiến của mình đi cứu vớt những sinh linh vô tội. Nhưng đó là một quyết định không mấy sáng suốt. Chỉ giống như một nguồn sang yếu ớt, đội quân của thần bị đạo quân chết nghiền nát. Sau chiến thắng trước đạo quân thần thánh, tận dụng thời cơ, Lucifer đánh chiếm Frozen Mountain, nơi được xem là tổng đàn của các vị thần. Odin không còn sự lựa chọn phải chấp nhận hy sinh bản thân, hợp nhất với thần kiếm Dominant nhằm niêm phong cánh cửa giữa lục địa pháp thuật và địa ngục. Vì thế những nỗ lực nhằm giành quyền kiểm soát cả thế giới của ác quỷ đã thất bại, các vị thần và con người đã được cứu thoát.

Tất cả những biến cố và thảm kịch đều tạo nên những anh hung từ những con người bình thường nhất. Phía Bắc lục địa pháp thuật, nước Dynasty đã được lập ra bởi Leo, lấy thành phố Sky để làm thủ đô. Trong khi đó, nước Empire của Austin thiết lập ở phía nam lục địa. Họ đã lấy thành phố Sun để làm thủ đô. Tuy nhiên, sự biến đổi của môi trường cũng như xa cách về văn hóa đã dần dần tạo nên khoảng cách đáng kể giữa trái tim 2 dân tộc.

Vào năm 483 (theo lịch của Empire), một người chăn nuôi gia súc đã vô tình tìm thấy thanh kiếm Domiant trên một mảnh đất của Golden Plain. Tận dụng toàn bộ quyền lực có được từ thanh kiếm, Empire đã tiến hành một cuộc xâm lược Dynasty. Chính sự tham lam của loài người đã vô tình tạo ra một vết nứt trên phong ấn nối kết đến cánh cửa địa ngục. Sự đau đớn khi bị giam cầm đã khiến thần chết Legion trở nên nhỏ nhen và đầy hận thù. Sự thù địch của ông đã trở thành tàn phá nhiều hơn là xâm chiếm. Bầu không khí chết chóc được tạo ra bởi Lucifer, vua của ác quỷ đã lan tỏa khắp lục địa pháp thuật một cách nhanh chóng. Trừ 1 số người còn sống sót, tất cả các loài sinh vật đều đã khuất phục Lucifer. Và những người đó đang ở bờ vực của sự tuyệt chủng.

Hãy dập tắt đi sự bất đồng của các bạn vì sự an nguy của lục địa pháp thuật! Chỉ có kết hợp những có thể đuổi bọn ý chí mạnh mẽ, các bạn mới có thể đánh đuổi ác quỷ trở về địa ngục . Khi mọi thứ trở nên khó khăn, sức mạnh tiềm ẩn mới bộc phát. Không có gì là không thể đối với 1 trái tim thiêng liêng. Cầm vũ khí lên, sử dụng phép thuật của bạn, đuổi bọn ác quỷ về với địa ngục !!!

Những tính năng đặc biệt trong trò chơi:

+Hệ Thống Tán Gẫu :

Sự sáng tạo về Hệ thống tán gẫu trong trò chơi làm cho thế giới của Magic World Online (MWO) thực hơn. Sự bất ngờ khi được nhìn thấy bạn hữu, người thương, đang đợi bạn ở

phía bên kia của chiếc webcam. Với lượng thông tin truyền tải tối đa, MWO đem lại cho bạn cơ hội cảm nhận việc gặp gỡ người thương hay bạn bè của mình trong game mặt đối mặt. Và để sau này ôn lại những kỉ niệm thân thương của những lần chat WC, bạn có thể lưu giữ, nhận lấy hay quản lý những tấm hình theo ý mình.

+Lâu đài di động và cấu trúc bang hội:

Lâu đài di động, trang bị tuyệt vời - đóng vai trò cốt yếu trong chiến tranh bang hội hay chiến tranh quốc gia - là một ngôi sao đầy sức thu hút trên chiến trường. Việc chiến đấu với tòa lâu đài di động trở nên vô cùng kích thích.

Những người chơi không có ý định va chạm với những rắc rối từ các cuộc PvP có thể sẽ thích sự tự do chuyên môn hóa trong những công việc khác nhau của bang hội. Bạn có thể chọn lựa việc tham gia chế tạp những đồ dùng đặc biệt trong trò chơi và cung cấp những đồ dùng này cho những thành viên đồng hành trong bang hội, hay trở thành 1 người giữ tài sản của bang hội mà cộng việc họ làm là phát triển và cung cấp kinh tế cho công nghiệp, buôn bán, chiến tranh và các việc tương tự.

+Ngôi nhà riêng của những người chơi :

Chỉ 1 ý nghĩ thoáng qua ở khu ở trọ của MWO cũng đủ để cho bạn có thể tin rằng bạn sẽ có khả năng để thực hiện giấc mơ về 1 cuộc sống hạnh phúc và xa xỉ. 1 ngôi nhà mơ ước của riêng bạn sẽ thể hiện bạn là ai và địa vị xã hội của bạn trong Magic World Online. Nơi đây bạn có thể thiết kế và xây ngôi nhà riêng của bạn vừa đúng theo phong cách và sở thích. Cách sắp đặt người giữ nhà, cô giúp việc, đồ đạc, sự trang trí và điều tương tự đều đơn giản là phụ thuộc vào sự lựa chọn của bạn.

+Những vấn đề khác:

Vũ khí sẽ trở nên càng ngày càng mạnh hơn trong suốt quá trình phát triển của người chơi. Trong khi đó, số lượng áo giáp và vũ khí thì gần như là vô hạn. Người chơi có thể nuôi những con thú cưỡi riêng của mình và các cuộc cầu hôn hay đám cưới sẽ trở nên lãng mạn nhất từ trước tới nay.

michaelowenk - Rain Master

G4Box đã đưa ra thông báo về 1 chương trình liên kết marketing cho game thể loại MMORPG nổi tiếng của họ: Mentin2.

Người chơi và các trang web đưa thông tin có thể dành được điểm event hay tiền thưởng mỗi khi có người đăng ký tài khoản mới trong game.

Chương trình này phù hợp với những người chơi muốn giới thiệu game cho bạn bè của họ, hay những trang web muốn gắn banner của Mentin2. Mọi chi tiết có thể tìm thấy tại trang web http://www.metin2.us/e1_rule.htm

"Chúng tôi rất vui mừng khi áp dụng chương trình này giúp người chơi muốn mời bạn bè của mình cùng tham gia chơi, đồng thời họ có thể nhận được những vật phẩm mới rất tuyệt vời bằng cách này. Cũng như những trang web muốn gắn banner của chúng tôi và nhận tiền thưởng cho việc này." Howard He, nhân viên CEO của G4Box Inc. phát biểu. "Với chương trình này, nhiều người sẽ biết đến Mentin2 hơn, và giúp cộng đồng những người chơi game của chúng tôi mở rộng và phát triển. Bên cạnh đó, phần thưởng sẽ là những lời cảm ơn của chúng tôi tới người chơi và các nhà liên kết đã hợp tác.

Những người chơi Mentin2 có thể mời bạn của mình tham gia trò chơi qua email, và khi người bạn này đăng kí tài khoản mới, họ sẽ trở thành những "Vassals" của người chơi, và những người giới thiệu đó trở thành "Liege". Sự ràng buộc giữa các "Vassals" và "Liege" là vĩnh viễn. Những "Liege" sẽ có được lợi nhuận từ mỗi "Vassals" của họ. Phần lợi nhuận này sẽ là những điểm thưởng "Item Mall", với những điểm này, người chơi có thể mua được những item phổ biến trong "shop" như là những kiểu, màu tóc mới , cùng những chiếc mặt nạ thể hiện thái độ, tình cảm người chơi như vui vẻ, giận giữ, ôm, hôn, vỗ tay và với nhiều thứ thú vị khác nữa.

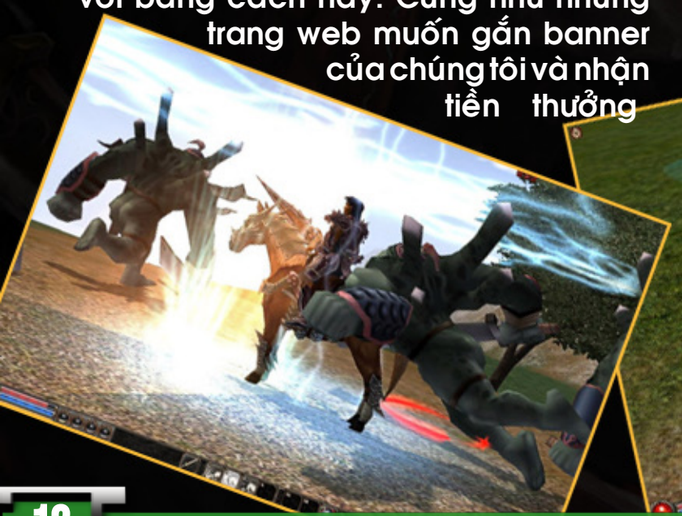
Những trang web có thể tham gia chương trình bằng cách đăng kí 1 tài khoản miễn phí của trò chơi và down-load banner của Mentin2 để đưa lên trang web của họ để quảng cáo. Nếu mỗi tài khoản được đăng kí qua việc click vào banner trên trang web, họ sẽ nhận được những phần thưởng có thể sử dụng như "tiền" ảo trong game hoặc có thể chuyển đổi ra tiền thật với 10% giá trị. Những trang web này cũng có thể nhận phần thưởng mỗi khi người chơi mà họ "môi giới" lên level.

Metin2

Điểm nhấn mạnh của Metin2 là đồ họa 3D ấn tượng, hệ thống chiến đấu độc đáo, cốt truyện rõ ràng, hệ thống "King mode" giúp người chơi nhận được những phần thưởng từ vương quốc của họ trên chiến trường và rất nhiều những điểm ấn tượng khác.

"Metin" là môt thiên thể không xác định từ trên trời rơi xuống nhiều năm về trước, điều đó đã làm thay đổi cuộc sống, mặt đất, thế giới hoang dã và con người trên hành tinh này. Bạn sẽ đóng vai một người anh hùng dũng cảm, phối hợp cùng những người chơi khác để tìm ra bí mật của "Metin" và sử dụng bí mật đó để thống trị hoặc bảo vệ cho vương quốc của mình. Nhưng hãy cẩn thận! Bạn không phải người duy nhất tìm kiếm sức mạnh của "Metin". Những vương quốc đối địch cũng đang tìm kiếm bí mật của sức mạnh này. Có 4 class bạn có thể lựa chọn cho nhân vật của mình, mỗi class bao gồm 2 kĩ năng riêng sẽ được sử dụng khi nhân vật lên level.

Vương quốc



Milgaard được biết đến bởi sự giàu có, sung túc của của người dân sống ở đây, điều này dẫn đến việc nền kinh tế của vương quốc ngày càng được phát triển và thế lực và sức mạnh cũng dần lớn lên. Tuy nhiên vào thời điểm này, hầu hết những con đường thông thương của Milgaard đã bị chặn hoặc gặp phải những nỗi đe dọa thường trực.

Về phía bắc, Dendera, đế chế đầu tiên của thế giới, đang cố gắng tìm lại thế lực trước kia của mình. Họ vẫn tiếp tục tập trung vào việc phát triển những đội quân anh dũng để có thể nổi dậy một cách nhanh chóng. Rất nhiều người cho rằng khí hậu khắc nghiệt đã khiến người dân nơi đây trở nên hung hăng, thậm chí chở thành tàn ác, man rợ, và dĩ nhiên, đó là những phẩm chất tạo góp phần tạo nên những chiến binh đáng sợ.

Vương quốc Listhmos nằm ở vùng đất phía Tây. Nữ hoàng của họ là 1 phù thủy có tài, đã dẫn dắt người dân của mình trong một cuộc nổi loạn. Trớ trêu thay, có rất ít người tin vào sức mạnh của ma thuật. Dù vậy, họ vẫn là những chiến binh khá thiện chiến.

Trong Metin2, có 3 vương quốc ở 3 nơi khác nhau đấu tranh để giành quyền lực. Được phát triển bởi hãng sản xuất game Hàn Quốc "Ymir Entertainment", Metin đã trở thành 1 trò chơi trực tuyến rộng lớn trong 1 thế giới bao gồm vùng đất thứ 4: Caesarea, ở một nơi có nguồn tài nguyên và kho báu rất phong phú mà tất cả các vương quốc đều muốn chiếm đoạt. Trò chơi có 4 class bao gồm Warrior, Assassin, Mage và Sura, mỗi class có 2 nhánh kĩ năng được gọi là Forces. Ví dụ, nhân vật thuộc class Sura có thể chọn giữa 2 nhánh kĩ năng là Mirage và Black Magic để từ đó tập trung cho từng loại vũ khí và đòn tấn công phép thuật riêng biệt. Đúng như mong đợi, chế độ PvP là phần không thể thiếu của toàn bộ phần chơi, mặc dù vẫn có hàng tá loại quái vật để người chơi tiêu diệt. 2 nhà phát hành khu vực Bắc Mĩ là G4box và SilverBirch Studios quyết định sẽ không thu phí giờ chơi của game, mà kinh doanh theo hình thức bán đồ trong game. Dù họ vẫn chưa đưa ra thông báo chính thức về thời gian kết thúc phiên bản Beta, nhưng người chơi vẫn có thể mua đồ trong game trong vài tháng tới.

Mr.Garfield

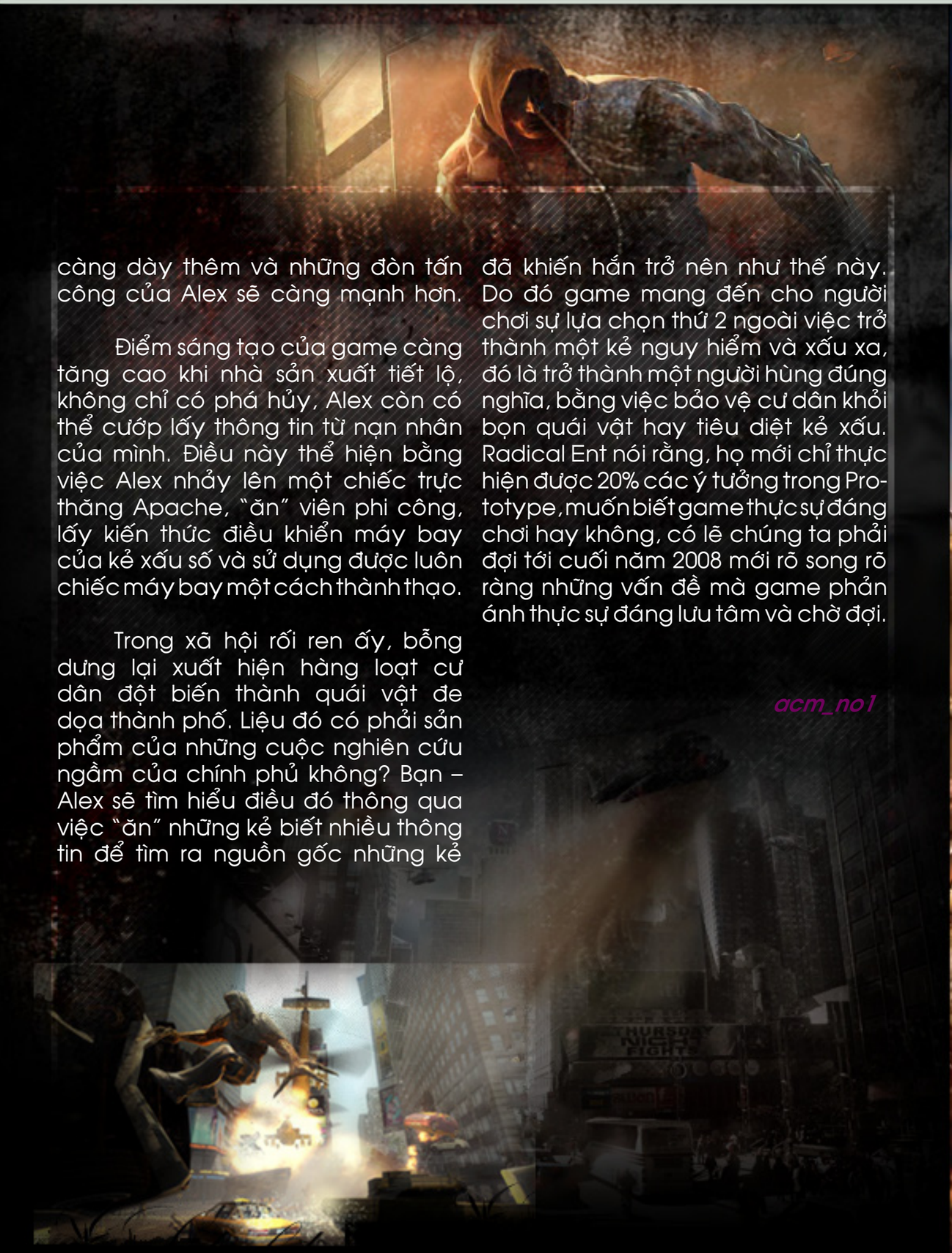
[PROTOTYPE]

Phát triển: Radical Entertainment
Phát hành:Sierra Entertainment
Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360
Thể loại: Hành động - Phiêu Lưu
Ngày phát hành: Q3 - 2008

Vào một thời điểm nào đó không quá xa, tại New York – một trong những thành phố lớn bậc nhất nước Mỹ, dân chúng đang sống trong lo âu vì sự kìm kẹp của 3 thế lực luôn tìm cách tiêu diệt lẫn nhau và gây đổ máu hòng đạt được mục đích đó. 3 thế lực này gồm quân đội chính phủ, lũ quái vật đột biến ghê tởm, hung hãn và một con người đột biến, đó là Alex Mercer. Hắn là một kẻ đột biến với sức mạnh phi thường, một gã dị nhân với tốc độ ngang với một chiếc xe đua công thức 1, một nhân vật nguy hiểm muốn tiêu diệt tất cả để trả thù cho cuộc đời bị hủy hoại của mình. Prototype mang đến cho người chơi một sự phấn khích đặc biệt khi tự mình hóa thân vào Alex bay nhảy trên khắp các con đường đẹp đẽ ở New York bằng tốc độ và sự nhanh nhẹn đến phi thường. Tuy vậy, vẻ ngoài của Alex trông khá là thanh nhã và thư sinh chứ không giống những gã đột biến quái dị trong một số phim hành động (như The Hulk hay Nightcrawler trong Xmen vậy)

Như đã nói, Alex là một kẻ rất nguy hiểm, trong khi "dạo chơi" qua những tòa nhà chọc trời hay những khu đô thị sầm uất, đôi lúc bản tính "quái vật" trong người hắn trỗi dậy và thật đáng thương thay cho những ai trở thành nạn nhân. Trong một số hình ảnh ban đầu của trò chơi, nhà sản xuất đã đưa vào cả những chi tiết nhỏ nhất như việc những nạn nhân hối hả chạy trốn, kêu la thảm thiết khi bị Alex truy sát. Cả thành phố như rối tung – cảnh tượng dễ bắt gặp trong các bộ phim hành động giả tưởng. Sau khi giết nạn nhân, Alex sẽ hấp thụ toàn bộ thể xác, DNA, kí ức của nạn nhân thậm chí cả dung mạo và cử chỉ của họ

Theo ý đồ của nhà sản xuất, Alex là một nhân vật phản diện đúng nghĩa. Hắn ta không phải là người tốt hay đáng yêu gì cả. Đúng hơn, Alex là sản phẩm đáng kinh sợ nhất của một xã hội nhơ bẩn, tha hóa đến cùng cực. Hắn giống với Godzilla – con quái vật đã đi vào lịch sử phim điện ảnh, xuất hiện do sự quá đà của con người trong việc sử dụng vũ khí nguyên tử. Radical Ent đã tạo nên Alex từ rất nhiều nhân vật nổi tiếng trong điện ảnh như Darth Maul (Star War) về sự điên khùng, xấu xa, Travis Bickle (Taxi Driver) về độ quái gở và Hannibal Lecter (phim Sự im lặng của bầy cừu) về sở thích "ăn uống". Thế nhưng Alex không sử dụng kiếm ánh sáng, cũng không có hàm răng bằng thép, hắn ta sử dụng chính cơ thể mình như là một thứ vũ khí tối thượng, mang dáng dấp của T – 1000 trong phim Kẻ hủy diệt 2. Cụ thể, Alex có thể biến cánh tay mình thành những lưỡi dao sắc bén, xẻ nạn nhân ra làm 2 như người ta cắt một miếng bánh mì, hay thọc đôi tay ấy xuống đất để tạo nên những bàn chông đá hất tung cả một chiếc xe tăng lên không trung. Alex tự bảo vệ mình bằng lớp áo giáp tự phát sinh trên cơ thể, cực kì chắc chắn, càng "ăn" nhiều người, lớp áo này

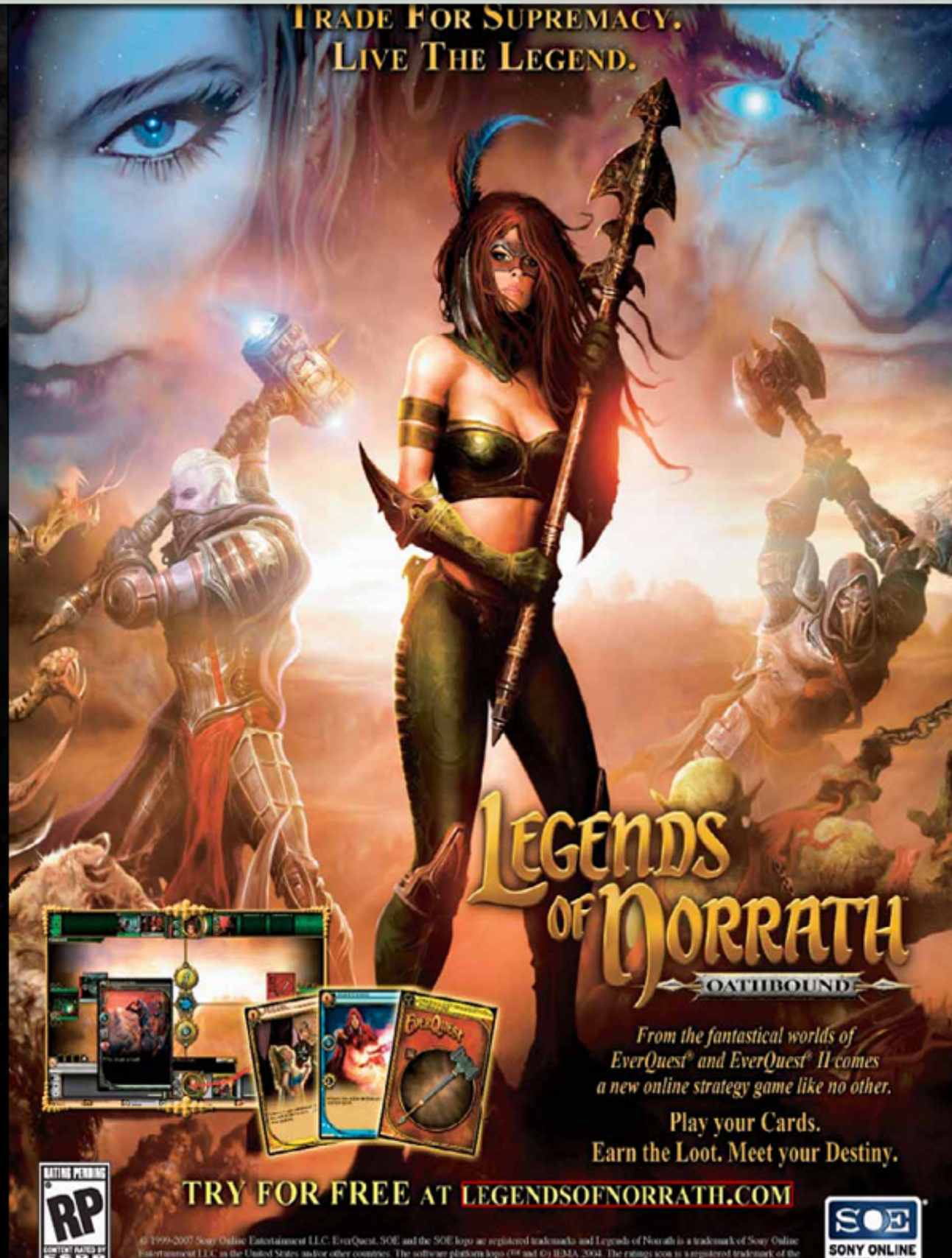


càng dày thêm và những đòn tấn công của Alex sẽ càng mạnh hơn.

Điểm sáng tạo của game càng tăng cao khi nhà sản xuất tiết lộ, không chỉ có phá hủy, Alex còn có thể cướp lấy thông tin từ nạn nhân của mình. Điều này thể hiện bằng việc Alex nhảy lên một chiếc trực thăng Apache, "ăn" viên phi công, lấy kiến thức điều khiển máy bay của kẻ xấu số và sử dụng được luôn chiếc máy bay một cách thành thạo.

Trong xã hội rối ren ấy, bỗng dưng lại xuất hiện hàng loạt cư dân đột biến thành quái vật đe dọa thành phố. Liệu đó có phải sản phẩm của những cuộc nghiên cứu ngầm của chính phủ không? Bạn – Alex sẽ tìm hiểu điều đó thông qua việc "ăn" những kẻ biết nhiều thông tin để tìm ra nguồn gốc những kẻ đã khiến hắn trở nên như thế này. Do đó game mang đến cho người chơi sự lựa chọn thứ 2 ngoài việc trở thành một kẻ nguy hiểm và xấu xa, đó là trở thành một người hùng đúng nghĩa, bằng việc bảo vệ cư dân khỏi bọn quái vật hay tiêu diệt kẻ xấu. Radical Ent nói rằng, họ mới chỉ thực hiện được 20% các ý tưởng trong Prototype, muốn biết game thực sự đáng chơi hay không, có lẽ chúng ta phải đợi tới cuối năm 2008 mới rõ song rõ ràng những vấn đề mà game phản ánh thực sự đáng lưu tâm và chờ đợi.

acm_no1



Hãng phát triển: Neversoft
Hãng phát hành: Activision
Hệ máy: PS2, PS3, Wii, Xbox 360
Thể loại: Mô phỏng/Âm nhạc
Ngày phát hành: 29/6/2008

Đôi nét đến từ cái tên...

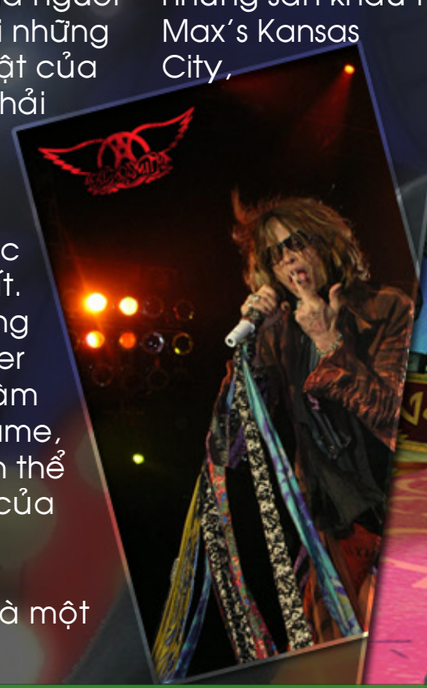
Không hoàn toàn là một phiên bản mở rộng của Guitar Hero III: Legends of Rock, cũng không phải là một phiên bản Guitar Hero IV, nhưng chỉ cần với cái tên của mình, Guitar Hero: Aerosmith (GH:A) cũng đủ để "cưa đổ" bất cứ những ai đã và đang hâm mộ "những chàng trai hư hỏng tới từ Boston" nói riêng và fan của dòng game Guitar Hero nói chung. Aerosmith - một cái tên không hề lạ lẫm với bất kỳ ai từng nghe nhạc, đặc biệt quen thuộc với những ai là rock-fan, ban nhạc hard rock với doanh thu bán chạy nhất mọi thời đại, một trong những ban nhạc rock vĩ đại nhất của Mỹ. Nhưng thế vẫn chưa đủ để nói về Aerosmith, nếu không đề cập tới chất âm nhạc của họ qua 38 năm hoạt động vẫn cuốn hút được hàng trăm triệu người nghe.

Sự giao thoa hài hoà giữa âm nhạc và game.

Âm nhạc sẽ không là âm nhạc nếu chỉ là những âm thanh vô hồn vô cảm, mỗi ca khúc được sáng tác đều gửi gắm tới người nghe một triết lý gì đó sâu xa, hay chính là cái "hồn" mà người nhạc sĩ gửi vào, từ đó chinh phục trái tim người nghe. GH:A cũng giống như một cuốn tự thuật về con đường tới thành công của Aerosmith, bắt đầu từ show diễn đầu tiên của nhóm tại Nipmuc Regional High School năm 1970 cho tới Super Bowl XXXIV khổng lồ vào năm 2001. Bạn sẽ sắm vai Joe Perry - lead guitarist của Aerosmith, trải qua những chặng đường chập chững đầu tiên cho tới vinh quang của Aerosmith. Trong quá trình chơi, nhà phát triển hé lộ người chơi sẽ có thể mở những nhân vật mới như tay bassist Tom Hamilton hay guitarist Brad Whitford. Perry nói: "Được thực hiện hẳn một game về chính mình là một vinh dự cho Aerosmith, và qua game người chơi có thể giao tiếp với âm nhạc của chúng tôi, hiểu về lịch sử Aerosmith và nhập tâm trong từng tác phẩm".

Qua những trailer được chứng kiến, GH:A có vẻ như là một phiên bản Guitar Hero III được tỉa tót và trau chuốt trong cả lối chơi lẫn hình ảnh. Cách chơi đặc trưng của GH:A vẫn được giữ nguyên từ những phiên bản làm nên thành công trước đây. Tuy vậy, không dễ dàng làm chủ được những phím đàn theo ý muốn nếu bạn là người mới chơi. Trong GH:A, ngoài những bàn tay khéo léo và kỹ thuật của mình, người chơi còn cần phải có một đôi tai tương đối tinh tường, theo sát được nhịp điệu của nhạc để có thể chơi một cách chính xác nhất, ăn khớp với nhạc nhất. Có một sự thay đổi nhỏ trong GH:A là chế độ co-op career sẽ bị loại bỏ nhưng không làm mất đi tính hấp dẫn của game, thay vào đó người chơi còn thể bám sát hơn vào nội dung của game.

GH:A không hoàn toàn là một màn trình diễn độc tấu của Aerosmith, và cũng giống như những phiên bản trước với một dải ngân hà quy tụ các "sao" lớn, GH:A sẽ có sự góp mặt phong phú của những nghệ sĩ mang ảnh hưởng từ Aerosmith, từng chơi với Aerosmith hay những nghệ sĩ mà Aerosmith yêu thích. Một điều đặc biệt, những sân khấu trình diễn như Max's Kansas City, hay tại trường Nipmuc cũng sẽ được tái hiện lại sống động trong game. So với Guitar Hero III thì GH:A sẽ cũng có những cải tiến về mặt đồ hoạ, những thành viên của ban nhạc Aerosmith đều được tạo hình dựa trên những cử động thật trong những buổi diễn của mình, không khó khăn để nhận ra những cử chỉ quen thuộc khi biểu diễn của Steven Tyler hay điệu cầm guitar khi solo của Joe Perry, tất cả đều rất chân thực như chính bạn đang chiêm ngưỡng một buổi diễn trực tiếp của Aerosmith vậy.



"Dream On"...

Trong game sẽ sử dụng hơn 40 bài hát, trong số đó chiếm phần lớn là của Aerosmith, bao gồm các ca khúc được xếp vào hàng kinh điển (classic) như Dream On, Walk This Way hay Sweet Emotion... Và bạn, cho dù không phải là một tay guitar thứ thiệt, nhưng cũng sẽ phần nào tìm được cảm hứng của một người chơi guitar qua Guitar Hero: Aerosmith.

Tên truy cập

Âm nhạc của Aerosmith

Phong cách nhạc của Aerosmith ảnh hưởng khá nhiều từ blues rock, xen vào đó các yếu tố pop, glam và heavy metal. Ngoài ra, chính Aerosmith còn là tiên phong của hard rock. Album Toys in the Attic (1975) đánh dấu sự xâm lăng của Aerosmith, trong đó, ca khúc Walk This Way sau này được Run-D.M.C. cover vào năm 1985 đã trở thành một chấn động và là bước khởi đầu của sự kết hợp giữa hai thể loại tưởng chừng đối lập - hip hop và rock. Có lẽ đa phần các bạn Việt Nam biết rõ Aerosmith qua bản ballad I Dont Want to Miss a Thing được dùng làm soundtrack trong bộ phim nổi tiếng Armageddon (1998). Những bước tiến vượt bậc của Aerosmith góp phần cách tân và mở ra những hướng đi mới cho rock. Và cho tới hiện tại, Aerosmith vẫn còn là một tượng đài nhạc rock đối với tất cả những ai nghe rock trên thế giới.

Phát triển : Square Enix
Phát hành : Square Enix
Thể loại : Hành động - Nhập vai
Ngày phát hành : 19-3-2008
Hệ máy : Playstation Portable

Khi nhắc đến Final Fantasy VII, nếu là một fan của thể loại game nhập vai thì chắc hẳn bạn chẳng lạ gì tựa game này. Mặc dù ra đời đã tròn 1 thập kỷ nhưng cho đến nay Final Fantasy VII vẫn có một sức hút kì lạ và rất nhiều gamer đã không ngần ngại khi bầu chọn FFVII là một trong những game hay nhất của loại Final Fantasy. Vừa qua, để kỉ niệm 10 năm FFVII, Square Enix đã phát hành một " FFVII " khác cho hệ máy PSP : Crisis Core- Final Fantasy VII.

Bối cảnh của Crisis Core Final Fantasy VII (CCFFVII) sẽ được đặt vào khoảng thời gian trước sự kiện xảy ra trong FFVII, câu chuyện của CCFFVII sẽ kể về Zack Fair – 1st Class SOLDIER - chủ nhân thanh Buster Sword trước Cloud (Cloud lúc này vẫn là một anh lính quèn trong lực lượng Shinra), bạn cũng sẽ được gặp Genesis, Angeal và cả Sephiroth ! bạn cũng sẽ hiểu ra ngọn nguồn rất nhiều câu chuyện trong bản Final Fantasy VII cách đây 10 năm.

Bên cạnh Sephiroth, bạn cũng sẽ được gặp rất nhiều nhân vật khác : Tifa, Hojo, Tseng, Reno, Rude, Aerith và cả Yuffie. Bạn cũng sẽ gặp Cissnei từ bản Dirge Of Cerberus. Bên cạnh đó là những nhân vật lần đầu tiên xuất hiện : gã bác học điên khùng Hollander – một " bản sao " tệ hại của Hojo; Genesis và Angeal – hai 1st Class SOLDIER, bạn thân của Sephiroth ;Lazard – người vạch ra kế hoạch cho lực lượng SOLDIER. Bạn cũng sẽ biết được câu chuyện khổ đau của Genesis, của Angeal và đặc biệt là của Sephiroth...

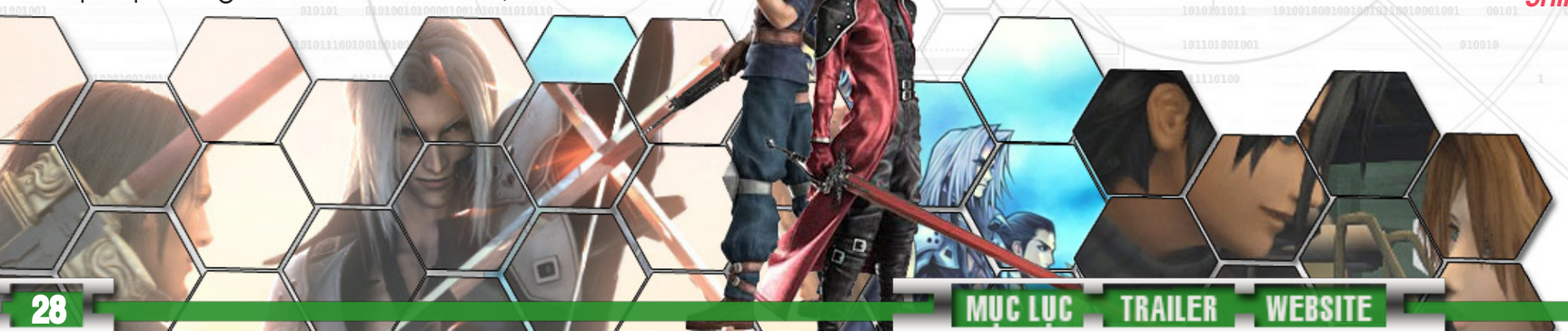
Khác với truyền thống, CCFFVII không được xây dựng như một game nhập vai thuần túy mà được lồng vào rất nhiều yếu tố hành động. Bạn sẽ được tự do di chuyển trên chiến trường, tấn công kẻ địch ở mọi góc độ, hỗ trợ cho bạn là những viên Materia màu nhiệm và các món đồ phụ trợ. Tuy nhiên, bạn sẽ không thể thay đổi vũ khí, bạn sẽ chỉ có thể thay đổi các món phụ kiện (Accessory) mà thôi. Bên cạnh các yếu tố hành động, yếu tố nhập vai cũng được thể hiện rất rõ trong CCFFVII, bạn sẽ có thể lên cấp, có thể điều chỉnh các chỉ số ATK, MAG, VIT.... Bạn cũng sẽ có một hệ thống Mission (nhiệm vụ) khá đặc biệt, bạn sẽ có rất nhiều nhiệm vụ để hoàn thành, trong suốt quá trình game bạn sẽ unlock được nhiều nhiệm vụ mới : để có thể hoàn thành hết hệ thống nhiệm vụ này, bạn sẽ tiêu tốn không ít thời

gian nhưng bù lại, bạn sẽ có những phần thưởng quí giá.

Nhắc đến Final Fantasy VII, chắc hẳn bạn sẽ muốn được thấy lại hệ thống Materia tuyệt hảo, và những viên material huyền bí kia cũng sẽ hiện diện trong CCFFVII. Có rất nhiều loại materia khác nhau. Có những viên khi sử dụng bạn sẽ tốn một lượng MP, AP nhất định, những cũng có những viên Materia khi sử dụng bạn sẽ tiêu hao chính HP của bạn. Bạn sẽ chỉ có thể mang tối đa một lúc 6 viên Materia, vì vậy hãy tính toán thật kĩ lưỡng ! Bên cạnh đó, bạn cũng sẽ được sử dụng hệ thống Materia Fusion vô cùng độc đáo. Hãy kết hợp những viên materia để thành một viên mới, uy lực hơn, hiệu quả hơn. Tất cả phụ thuộc vào bạn.

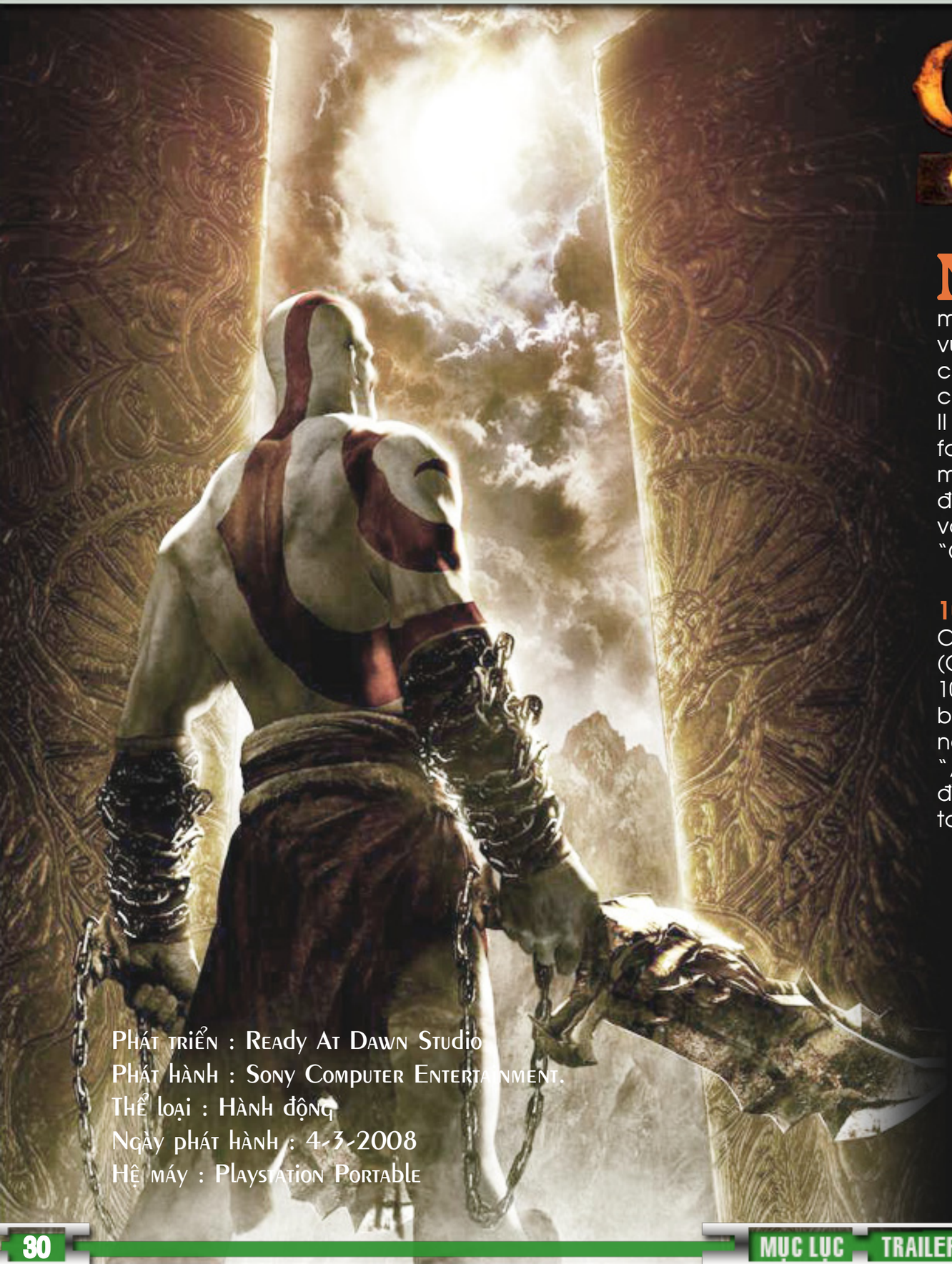
Trong CCFFVII, bạn sẽ được gặp một hệ thống mới toanh: D.M.W (Digital Mind Wave), mỗi lần hệ thống này quay bạn sẽ tốn 10 SP. Xuyên suốt game, bạn sẽ gặp được nhiều nhân vật và họ sẽ ảnh hưởng tới hệ thống DMW của Zack : sẽ có những Limit Break mới, trong CCFFVII, việc lên cấp của bạn sẽ phụ thuộc vào hệ thống DMW này (mỗi khi quay được 777 bạn sẽ lên một cấp). Còn nhiều điều thú vị nữa về DMW, bạn hãy tự mình khám phá nó.

Hình ảnh và âm thanh của CCFFVII quả là đúng như mong đợi. Mặc dù được xây dựng trên nền phần cứng khá khiêm tốn của PSP nhưng CCFFVII vẫn đem đến cho người chơi một cơ chế đồ họa xuất sắc. Bạn sẽ được tham quan rất nhiều nơi trong FFVII được "remake" lại : tổng hành dinh Shinra, toàn bộ khu Sector 5 Slum, nhà thờ - nơi Zack và Aerith lần đầu gặp nhau. Bạn cũng sẽ được chứng kiến sự hoành tráng mỗi khi triệu tập được Bahamut, Phoenix.. bên cạnh đó, CCFFVII còn có những đoạn phim cắt cảnh tuyệt đẹp với chất lượng cao. Về phần âm thanh, ngoài các âm thanh quen thuộc trong chiến đấu, bạn cũng sẽ được thưởng thức những bản nhạc nền du dương. Mặc dù Nobuo Uematsu đã rời Square Enix nhưng những bản nhạc của ông vẫn vang lên trong CCFFVII, người thay thế ông trong vai trò soạn nhạc cho CCFFVII - Takeharu Ishimoto - đã hoàn thành tốt nhiệm vụ của mình.



Có thể nói, trong số các game được dán mác " ăn theo " Final Fantasy VII thì CCFFVII đã đạt được thành công ngoài sức tưởng tượng. Thậm chí, không quá khi xếp CCFFVII ngang hàng với những game khác trong serie FF nổi tiếng. Từ khi FFVII ra mắt đến nay đã tròn 10 năm, nhưng giờ FFVII cũng vẫn khiến người ta nhắc đến nó. Nếu bạn sở hữu một chiếc PSP thì còn chờ gì nữa , hãy bổ sung ngay CCFFVII vào bộ sưu tập của bạn.

Shirogame



GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

Phát triển : Ready At Dawn Studio
Phát hành : Sony Computer Entertainment.
Thể loại : Hành động
Ngày phát hành : 4-3-2008
Hệ máy : Playstation Portable

Những cuộc chiến hoành tráng, những thức combo tuyệt đỉnh, mỗi lần cặp song đao Blade Of Chaos vung lên là có kẻ thù gục ngã...tất cả chỉ có thể là God of War, con át chủ bài của Sony hệ máy PS2. GoW II kết thúc và điều đó vẫn khiến các fan cảm thấy tiếc nuối. Đáp lại sự mong mỏi đó, tháng 3 vừa qua, GOW đã chính thức đổ bộ lên hệ máy PSP với phiên bản mới toanh với tên gọi "Chain s of Olympus".

10 năm trước ...

Câu chuyện của Chains Of Olympus (COO) có bối cảnh diễn ra vào khoảng 10 năm trước thời điểm diễn ra trong bản God Of War (PS2) đầu tiên, lúc này thì Kratos vẫn là " Ghost Of Sparta ", tay sai đắc lực của thần linh trên đỉnh Olympus. Một âm mưu khác tồn tại đằng sau tất cả khi cỗ xe thần thánh của thần mặt trời Helios biến mất và dưới thân phận của 1 "kẻ sai việc cho thần linh", Kratos 1 lần nữa "chui đầu"vào nơi nguy hiểm nhất để tìm ra chân tướng sự việc ... Rắc rối xem chừng không lúc nào buông tha cho Kratos.

Gameplay - Một 9 một 10

Được phát triển cho hệ máy handheld như PSP, nhiều người vẫn hoài nghi rằng liệu COO có hoành tráng va đủ sức hấp dẫn như 2 người anh đi trước hay không ? Sau khi hoàn tất game, người viết cho rằng sự lo lắng đó chỉ là ... thừa thải !

Vẫn còn đó những trận chiến nảy lửa, những kẻ thù hung tợn và phong cách hành động nghẹt thở không lẫn vào đâu được, mặc dù dành cho hệ PSP nhưng COO tỏ ra không hề kém so với

những bản dành cho PS2. Vẫn nguyên cái cảm giác ấy, sự uyên chuyện đến lạnh lùng trong mỗi chiêu combo "sướng tê người" của cặp Blade of Chaos gắn liền với 2 phiên bản trước, giờ đây Kratos lại được tân trang thêm những vũ khí mới : Gauntlet Of Zeus và Sun Shield đồng hàng suốt cuộc hành trình. Cơ bản thì cách chơi vẫn không có thay đổi đáng kể so với 2 phiên bản trước, khi hạ địch thủ, bạn sẽ có được một lượng điểm kinh nghiệm nhất định để nâng cấp vũ khí cũng cho phép Kratos học hỏi thêm các chiêu thức mới. Với 1 game hành động như GoW thì không thể thiếu những câu đố đi kèm trong mỗi một khu vực nhất định, nhận xét về độ khó thì nó không quá khó và cũng chẳng dễ dàng, 1 số màn yêu cầu bạn có con mắt tinh tế và 1 trí nhớ tôt để sắp xếp các dữ kiện hơn là cứ ... băng băng mà tiến từ đầu cho tới đích. Điểm mà nhiều fan không hài lòng nhất có lẽ là... thời lượng game quá ngắn (chỉ tốn gần 5-6 giờ chơi cho phần Normal nếu bạn lần đầu tiếp xúc với game) nhưng nhìn nhận thực tế thì GoW COO cũng chỉ là 1 game dành cho PSP, có những giới hạn mà không phải "cứ muốn là có thể đáp ứng". Cơ bản, GoW là game có thể khiến bạn tin rằng đây là 1 trong những Game dành cho PSP hay nhất từ trước đến nay !

Đồ Họa, Âm thanh - PSP hay ... PS2 ?

Được xây dựng dựa trên engine của Dax-ter nên bạn có thể yên tâm về phần đồ họa trong COO. COO là một trong những game có đồ họa tốt nhất trong số những game PSP từ trước đến nay. Bạn sẽ thấy được sự hùng vĩ của đền thờ thần Helios, sự hoang vu lạnh lẽo của địa ngục Tartarus. Những nhân vật trong COO đều được chăm chút kĩ lưỡng, từ " bóng ma Sparta " Kratos, quái vật khổng lồ Basilisk, Titan Atlas hay cho đến những tên lính Ba Tư, Ready at Dawn studio đã đánh tan những hoài nghi về chất lượng đồ họa của COO, đã đưa đến cho người chơi một COO thật bắt mắt. Âm thanh trong Game cũng góp 1 phần không nhỏ đến sự hoàn hảo của COO. Bạn sẽ thật sự cảm nhận được trận chiến Attica hoành tráng, khốc liệt qua từng chỗ thắt của nhịp điệu lúc nhanh, lúc chậm hay cảm thấy lạnh lẽo đến rùng mình khi đu mình trên những phiến đá dưới Tartarus rộ lên chút gì đó u ám, tiêu điều. Có thể nói, âm thanh và đồ họa trong Game như kẻ xướng người ca, cả 2 tương trợ nhau khéo đến khó mà tìm ra 1 lời để chê được.

Kết

Bạn có nghĩ đến sau thành công của COO sẽ là 1 phiên bản khác dành cho PSP hay 1 thứ đại loại như thế trong tương lai ? Với Sony thì cái gì cũng có thể và cứ hi vọng đi, GoW III đã được hé lộ và tại sao không nghĩ đến 1 điều hay ho như thế trong tương lai ? Tôi thì tin sẽ có kì tích đấy ...

Shirogane - yugi_hiro

A CHAMPION TO THE GODS.

WHEN THE WORLD PLUNGES INTO DARKNESS, YOU ARE FORCED TO CHOOSE BETWEEN YOUR OWN PERSONAL REDEMPTION OR SAVING THE WORLD OF MAN AND GODS FROM DESTRUCTION.

UMD™

www.godofwar.com

1 Player | Memory Stick Duo™ 544 KB

readyatdawn studios

Sony Computer Entertainment America, 919 East Hillsdale Blvd., Foster City, CA 94404

©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. God of War is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Ready At Dawn Studios, LLC.

Licensed for distribution in North America and Mexico on the PSP® (PlayStation®Portable) system. See inside for details. The Sony Computer Entertainment logo is a registered trademark of Sony Corporation. "UMD" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" "PS" Family logo, and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required. Memory Stick Duo is a trademark of Sony Corporation. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Manufactured and printed in the U.S.A. U.S. AND FOREIGN PATENTS PENDING.

1

MATURE 17+

M

Blood and Gore
Intense Violence
Nudity
Sexual Content

ESRB CONTENT RATING

719 86532 2

WARNING: IF YOU HAVE A HISTORY OF EPILEPSY OR SEIZURES, CONSULT A DOCTOR BEFORE USE. CERTAIN PATTERNS MAY TRIGGER SEIZURES WITH NO PRIOR HISTORY. BEFORE USING AND FOR MORE DETAILS SEE

Lấy bối cảnh từ những năm 1900, ở Châu Mỹ, hãng sản xuất Chocolate nổi tiếng Baumeister đang dần đi xuống. Cháu gái của người đứng đầu tập đoàn, Evangeline Baumeister đang cần sự giúp đỡ của bạn.

Bắt đầu từ một nhà máy nhỏ, với một cảng biển và một con tàu cho phép bạn đi quanh các nước ở gần đó để nhận yêu cầu cũng như giao sản phẩm mà bạn đã làm ra, tất nhiên bạn cũng sẽ phải mua nguyên liệu tương ứng với món chocolate định nấu. Ở mỗi thành phố sẽ có những nơi phù hợp với việc bán sản phẩm hay mua nguyên liệu.

Điều thú vị là khi nói chuyện với người chủ cửa hàng, nếu khéo léo bạn sẽ được giảm giá khi mua hoặc nâng giá khi bán. Trong trường hợp không may mắn, kết quả sẽ ngược lại. Do vậy việc chú trọng và để ý đến lời nói của mình là khá quan trọng.

Khi có khả năng, bạn còn có thể mua thêm một số nhà máy ở khắp nơi trên bản đồ thế giới, xây dựng phòng thử nghiệm để Teddy Baumeister, một chuyên gia về chocolate đánh giá về từng loại giúp bạn trước khi đưa ra sản xuất đại trà.

Như tiêu đề của game, đôi khi sẽ có một số gợi ý nho nhỏ như những mảnh ghép cho công thức bí mật ẩn trong lời nói của các nhân vật bạn gặp trên con đường tiến tới sự nghiệp.

Tuy nhiên ! Không phải con đường của những người làm chocolate lúc nào cũng ngọt như thế. Bạn có thể gặp một số kẻ lừa đảo, hoặc đi lạc giữa rừng Amazon khi bạn giao sản phẩm tới một nơi gần đó. Điều này đồng nghĩa với việc kết thúc sự nghiệp của bạn.

Darshia

Là một thước phim vô tận sau bản game thành công Virtual Villagers 1. Sau khi những người Isola mở rộng cuộc sống của mình trên hòn đảo hoang từ hai bàn tay trắng và xây dựng được một đất nước nhỏ, có hai người đã tìm ra một con đường nhỏ dẫn tới một bãi biển khác đầy thiếu thốn và đói kém, những con người ít ỏi ở đây phải đấu tranh quyết liệt cho sự sinh tồn. Như đã từng làm, hai người Isola đó bắt tay vào việc hồi sinh cho hòn đảo đó.

Virtual Villagers 2: The Lost Children thực tế là một trò chơi chiến lược đơn giản và thú vị. Mục tiêu của bạn là làm sao đảm bảo được nhu cầu sống và duy trì thế hệ cho những người dân trên đảo. Khi bắt đầu bạn có thể kiếm thức ăn bằng những cách rất "hoang đảo" như hái lượm, nhặt nấm..vv..đem về kho lương thực dự trữ. Về sau, khi sự phát triển cho phép bạn được trồng trọt, đánh bắt cá... thì đó là bước tiến đáng kể vì thức ăn ở thiên nhiên sẽ có lúc cạn kiệt. Để nâng cao trình độ cho dân làng, đưa bất kỳ người lớn nào tới vùng thích hợp, cho họ nghiên cứu những kỹ năng như kỹ thuật, nghề nông, y dược, nghiên cứu khoa học... Điểm kỹ năng là chìa khóa duy nhất để mở sự phát triển về kinh tế cho bạn. Từ đó bạn có thể xây nhà, xây dựng trường học, sinh sản và mở những bí mật thú vị của trò chơi. Trong game, khi một em bé mới sinh, bạn có thể đặt tên bất kỳ cho em bé đó. Nó sẽ lớn lên và mang theo một số gien di truyền của cha mẹ.

VV 2 là một game tính theo thời gian thực, tức là nếu bạn có tắt game đi thì nó vẫn phát triển theo trình tự đã được sắp xếp sẵn. Ngoài ra, đây là một trò chơi không có điểm dừng. Nó sẽ phát triển mãi kể cả khi bạn đã mở được hết những bí mật của trò chơi, bạn vẫn có thể tiếp tục cuộc sống của những người dân trên đảo.

Darshia

Nằm trong series game "Dream Chronicle" nổi tiếng, Dream Chronicle 2: the eternal maze đã có những bước cải tiến hiệu quả về cả mặt cốt truyện lẫn đồ họa, âm thanh để được nằm trong top mini-game mới nhất gần đây. Là một chuyến phiêu lưu để tự tìm lại chính mình, giải thoát cho hai người thân nhất là chồng và con gái, Faye phải vượt qua nhiều những khó khăn, thử thách, và sẽ không thể thoát khỏi nó nếu như không có sự giúp đỡ của bạn.

Công việc của bạn như thế nào ? Bạn sẽ phải đi tới từng vùng, vượt qua từng cấp độ với từng bài toán khác nhau để có thể chinh phục được nó. Giống như DC1, song ở bản 2, thì là nhiều hơn thế. Ví dụ như ở bản 1, bạn phải giải quyết một cấp độ rồi mới được phép tiến lên mức tiếp theo cao hơn, thì DC2 cho phép bạn có thể di chuyển giữa những cảnh khác để tiến triển. Mỗi mức ngày càng trở nên phức tạp hơn, và bạn phải vận dụng sự tinh tế, khéo léo của mình để chinh phục được nó một cách hoàn hảo. Không những thế, viên đá của giấc mơ (Dream Jewels), vốn đơn thuần chỉ là "điểm thưởng" (bonus), giờ nó lại là mảnh ghép của chiếc chìa khóa dẫn bạn đến với sự thật đằng sau bìa sách bí ẩn.

Độ khó của trò chơi được thể hiện ở những cách phân phối cảnh, diễn biến hợp lý mà lại bất ngờ. Bạn có thể sẽ bị lạc trong những phím đàn, hay trong một bàn cờ vua khổng lồ. Đôi khi, mê cung dưới lòng đất hoặc đơn giản chỉ là một phong cảnh ngoài trời quyến rũ cũng đủ làm bạn choáng váng nếu như không kịp tìm ra cách giải quyết.

Hằng hà những bí mật bất ngờ vẫn còn là ẩn số. Đừng nóng vội, hãy lật từng trang sách một, phiêu lưu vào thế giới kỳ ảo vô cùng đẹp xinh để khám phá ra những gì thuộc về chính mình.

Darshia

Câu chuyện bắt đầu khi Flo cùng bà của cô, Florence đi thăm lại thành phố cũ, nơi mà trước kia họ từng sinh sống. Đáng tiếc thay mọi thứ đều không còn như trước đây: hỗn độn, vắng vẻ. Với tính cách lạc quan, Flo quyết định sẽ hồi sinh lại thành phố với sự nhanh nhẹn thông minh của cô bé cùng bà Florence, người có đôi bàn tay vàng trong công việc nấu nướng.

Ở mỗi địa điểm khác nhau, bạn sẽ phải phục vụ những khách hàng không giống nhau, ví dụ như những cô cậu học sinh náo nhiệt, những người đàn ông háu ăn hoặc các ông bà cụ hiền lành... Tùy từng người mà hãy có cách phục vụ riêng, họ sẽ trả công cho bạn xứng đáng nếu như họ cảm thấy vừa lòng. Ngược lại, nếu làm họ tức giận mà bỏ đi, điều đó đồng nghĩa với tiền lương của bạn cũng giảm xuống. Tuy nhiên, đừng nghĩ công việc này là đơn giản nếu như bạn muốn có được mức lương tối đa để có thể trang bị những đồ trang trí bắt mắt, ấn tượng cho nhà hàng của mình. Càng lên cao, bạn sẽ có nhiều cơ hội được phục vụ những khách hàng "khó tính", mà để làm vừa lòng họ thật chẳng dễ dàng chút nào. Nếu có một vài bông hoa trên bàn ăn, sắp xếp vị trí sao cho ghế ngồi trùng với màu đồ của khách hay mời họ dùng thêm thức uống sẽ làm cải thiện đáng kể mức độ yêu thích của họ. Không chỉ thế, bạn còn phải "cạnh tranh" tiền lương với một số cô bồi bàn khác cùng làm. Nếu để cô ta vượt lên, thì bạn sẽ không thể tiến lên tiếp được, vì vậy hãy "cạnh tranh" hết mình.

Một công việc khá khó khăn mà đầy ý nghĩa. Với sự giúp đỡ nhiệt tình của bạn, Flo sẽ trở thành "anh hùng của thành phố", đúng như tên gọi của trò chơi.

Darshia

Fable

Ngày xửa ngày xưa...

Đã bao giờ bạn nghe một câu truyện cổ tích, hay một câu truyện thần tiên về những người hùng đơn độc nhưng gan dạ, sẵn sàng lao mình vào đám quân thù để giải cứu người dân lành đang bị ức hiếp chưa? Chắc chắn là tuổi thơ mỗi chúng ta đều mang một chút "fantasy" ảnh hưởng từ những câu truyện ấy và niềm mong ước được đóng vai người hùng nọ. Fable sẽ đem lại cảm giác như vậy cho bạn, ngay cả khi ở tuổi trưởng thành. Nhưng chỉ khác một điều, thay vì đóng vai người hùng, bạn có thể làm kẻ ác với cặp sừng mọc trên đầu, làm kinh sợ những người dân xung quanh! Chào mừng tới vùng đất Albion!

...Ở vùng đất Albion nọ, tại làng Oakvale, có một cậu bé sống cùng cha mẹ và người chị, cậu thường mơ ước mình làm người hùng trừgian cứu thế. Thế nhưng, trong ngày sinh nhật người chị, tai họa ập đến gia đình cậu và cả ngôi làng. Oakvale chìm trong biển lửa, lũ cướp tới gieo giắc kinh hoàng cho người dân nơi đây, giết cha cậu bé và bắt cóc mẹ và chị cậu. Cậu bé bị dồn tới đường cùng, nhưng may mắn được Maze, một vị anh hùng, tới cứu giúp. Cậu được gửi tới Heroes Guild, tổ chức đào tạo để trở thành người hùng, thỏa mãn giấc mơ cậu bé...

Về tổng thể, cốt truyện của game khá ổn, có nhiều kịch tính và bất ngờ (không, tôi sẽ không tiết lộ đâu); và hơn hết, Lionhead Std. đã thổi được cảm giác "cổ tích" vào game.

Sự thất bại của RPG hay thành công của Action-Adventure? Fable có cách chơi khá "mở". Khi đã hoàn thành quá trình luyện tập trong Heroes Guild, người hùng vô danh của chúng ta có quyền được lựa chọn quest tại Guild, bao gồm quest chính (màu vàng) và quest nhỏ (màu xám). Các quest nhỏ khá nhiều, và thường có 2 quest cho một

nhiệm vụ. Ví dụ nhé, có một nông trại có hàng hóa: bạn có thể chọn nhiệm vụ bảo vệ đống hàng hóa đó khỏi vụ cướp (phe thiện) hoặc chọn nhiệm vụ gia nhập lũ cướp tấn công nông trại (phe ác). Và sau khi chọn xong nhiệm vụ phù hợp cho mình, bạn - người hùng vô danh – có thể bước tới bục đá trước Guild, trước mặt mọi người, tuyên bố bốc phét về quest của mình, như kiểu "Tôi sẽ chả dính một vết xước nào" hay "Tôi có thể... cởi truồng mà vẫn đánh nhau được". Thực ra, đây là một "bonus" cho quest của bạn, nếu bạn làm được những gì tuyên bố, bạn sẽ được thưởng thêm điểm kinh nghiệm và tiền vàng, chưa kể tới danh tiếng tăng vùn vụt. Nhưng không phải có thưởng mà vô phạt đâu nhé!!!

Quay lại vấn đề đặt ra trong tiêu đề, mặc dù Lionhead Studio (và cụ thể là ngài Peter Molyneux) tuyên bố đây là game RPG, nhưng với kinh nghiệm của người viết nói riêng và từ những bài nhận xét khác nói chung, Fable chưa thực sự "chín" về mặt RPG như hứa hẹn. Thay vào đó, game pha trộn nhiều Action-adventure hơn là RPG.

Yếu tố RPG

Công bằng mà nói, thực ra Fable cũng không "bỏ rơi" RPG. Người chơi được cung cấp một bảng chỉ số đầy đủ về nhân vật. Nhưng thay vì về chỉ số Strength, Agility hay Intelligence thường thấy, người chơi được xem những thông tin ghi suốt cuộc hành trình của người hùng, như chỉ số skills (bao gồm 3 loại chính là Speed, Accuracy và Guile), hay Wills (bao gồm các phép thuật được "mua" tại Heroes Guild)... Bên cạnh đó là các thông tin phụ như điểm cao nhất với mỗi mini-game, cá to nhất câu được... Tuy nhiên, tổng thể mà nói, RPG của Fable vẫn chưa là gì cả, nhất là khi so sánh với Fallout hay cả với Diablo. Không chỉ vì quá ít skills để hợp lại như Fallout đã làm hay ít chỉ số vật lí (gói gọn về Sức mạnh, Sức đề kháng và Số lượng máu), Fable còn không cho người chơi tinh chỉnh người-hùng-vô-danh về ngoại hình hay thậm chí tên tuổi. May sao, Fable cũng gỡ gạc được bằng việc cho phép người chơi thay đổi kiểu tóc, hình xăm trong game, và một danh sách các phép thuật – Wills - rất đa dạng mà tôi sẽ đề cập ở...

Yếu tố Action-Adventure

Xét về mặt này, Fable làm rất khá, nhất là khoản Action. Người chơi được cung cấp một lượng lớn các loại vũ khí (chia làm 2 loại: Melee – vũ khí cận chiến - và Ranged – cung, nỏ), hỗ trợ Augmentions gắn vào vũ khí để tăng sức mạnh cho vũ khí, bên cạnh đó, như đã nói, là số lượng Wills rất lớn. Trên bản Xbox, Lionhead Studio bố trí nút khá ổn, nhấn phím trắng là rút kiếm, phím đen là rút cung. Trong khi mải mê nháy X (tấn công), người chơi có thể đẩy nhẹ cò phải – R để chọn Wills được gắn vào 4 nút X, Y, A, B (có thể thay đổi được) để dùng phép thuật dễ dang. Ví dụ nhé, bạn thấy quân địch từ xa, bạn rút cung, nhấn Analog để ngắm, giữ X để lên lực (và rung loạn xì ngậu với tay cầm Xbox), bắn cú head-shot bay đầu gã đầu tiên, rồi nhấn nút trắng xông vào tả xung hữu đột. Khi quân địch quá đông, giở trò đánh hội đồng, bạn nhấn R và tung "Force Push", đẩy văng quân địch ra xung quanh, rồi đâm kiếm những tên bất tỉnh … Thật sự, đánh đấm của Fable rất … sướng. Thứ tăng độ "điên loạn" của việc chiến đấu là hệ thống Combat-Multiplier: nếu người chơi liên tục gây sát thương mà không bị dính đòn, người hùng có thể tăng điểm kinh nghiệm nhận được ứng với số lần Combat-Multiplier có (như mỗi orbs bay ra được 10 XP, nhưng có 10 Combat-multiplier thì được 100 XP). Hơn nữa, với Combat-Multiplier, người hùng có thể tung đòn "hiểm", gây sát thương lớn, chưa kể "xử trảm" kẻ xấu số đang bất tỉnh. Bản PC thì không khác biệt mấy, ngoại trừ PC hỗ trợ nhiều phím tắt hơn, nhưng bù lại Xbox lại rung khá đã! Bản PC hệ thống khóa mục tiêu hoạt động ổn hơn, mục tiêu sẽ khóa với một lần nhấn nút và bám dính mục tiêu ấy. Còn bản Xbox hệ thống này hơi mờ nhạt, người chơi phải giữ L bằng tay trái và "tap" X, R liên tục bằng tay phải, khá mỏi tay.

Đó là Action, phần Adventure của game cũng một phần nào nó khá "đã". Người chơi có thể ghé qua một thị trấn để làm những việc "hiển nhiên như bao game khác": nhận quest, trao đổi hàng hóa. Bên cạnh đó có thể … đi shop-lifting tại các cửa hiệu, tán tỉnh một cô gái nào đó, hay vào quán rượu "bù khú", nghe mọi người tán thưởng, ca tụng hay đồn đại về mình, chơi một vài mini-game có thưởng nào đấy… Hay thậm chí bạn có thể mua nhà, mua cửa hàng, trang trí chúng với chiến lợi phẩm hay cầu hôn với cô gái tán tỉnh được (mà thực ra cũng chả để làm gì cả).

Người hùng có thể tản bộ dọc đường, ra tay cứu giúp (hay đánh hôi) người dân khi bị đám cướp hành hạ. Buồn chán, anh có thể câu cá dọc đường, tìm kho báu… Nói chung, bên cạnh theo đuổi quest hay chiến đấu mệt nhọc, người chơi luôn tìm thấy những gì đó để giải trí mà không thấy nhàm chán.

"Ngoại hình"

Nhìn chung, đồ họa của Fable rất đẹp. Bản PC cấu hình đòi hỏi không cao, nhưng chất lượng hình ảnh vẫn khá tốt. Cả nội cảnh lẫn ngoại cảnh như những bức họa, kết hợp với nhạc nền nhẹ nhàng (nhưng khi vào trận chiến vẫn đẩy lên tới cao trào), đem lại cảm giác mơ hồ, thần thoại, đúng chất "Fable". Bản Xbox nhìn chung không có gì khác, tuy vậy vẫn có vài lỗi, ví dụ nếu bạn chạy nhanh ở vùng Oakvale từ trong làng ra bờ biển, bạn sẽ thấy rõ texture ngoài bờ biển còn… chưa kịp vẽ, và nếu đứng lại vài giây, texture mới hiện lên rõ. Tuy nhiên, do cấu hình máy "khiêm tốn", phải hạ vài hiệu ứng khi chơi bản The Lost Chapter, nên khi tôi chơi bản Xbox phải "gật gù cái đầu khen hay". Nhạc nền hay, cùng với đồ họa đầy phong cách, đã tạo nên chất Fable rất ấn tượng trong lòng người chơi.

Suy cho cùng, mặc dù bị chỉ trích vì thiếu tính RPG như ban đầu ngài Molyneux đã "ba hoa", nhưng với điểm bù là lối action đã tay, cốt truyện khá, và hơn cả là người chơi có thể cảm nhận không khí mà trò chơi truyền tải, chắc chắn Fable sẽ níu kéo người mới chơi được một thời gian khá dài, và cũng khiến người đã chơi replay lại trong thời gian Fable 2 ra đời trên Xbox 360. Và với những ai chỉ có PC, đừng vội thất vọng, game được MS phát hành, nên biết đâu sẽ còn bản Fable 2: Another lost chapter cho PC với nhiều tính năng hơn như Fable đã làm? Hãy chờ xem…

shadow_judge

XBOX

_Đồ họa gặp một số lỗi trong quá trình loading texture của địa hình
_ 4 phím directional là phím gán tùy biến của các đồ vật, biểu lộ sắc thái…; giữ phím L để khóa mục tiêu, việc mở bảng items/expression không cần dừng game

PC

_Ngoài cái kết của bản Xbox, bản PC mở ra thêm một phần mới, bản đồ mới và tăng chiều sâu của một số nhân vật
_ Không có thay đổi gì nhiều về đồ họa và âm thanh, nhưng đồ họa có thể thay đổi bật/tắt hiệu ứng, tăng độ phân giải…
_ Thêm một số vật dụng, vũ khí mới
_ Phím gán nhiều hơn (kéo dài từ F1 trở đi), khóa mục tiêu (mặc định) là Spacebar, mở bảng items/expression phải dừng lại game.

GeForce

Trong tháng 3 vừa qua, hàng loạt nhà sản xuất card đồ hoạ đã đồng loạt tung ra các sản phẩm của mình với thế hệ GeForce 9800 GX2. Tất cả các card đồ hoạ này đều sử dụng hai nhân xử lý đồ hoạ, với xung core là 600MHz và 2000MHz cho bộ nhớ. Cùng với 256 đơn vị xử lý chính, hỗ trợ DirectX 10. Tất cả còn được trang bị 1GB bộ nhớ DDR3. nVIDIA cũng đã phát hành Driver ForceWare mới . Phiên bản này có số hiệu 174.74 được phát hành hỗ trợ những sản phẩm NVIDIA mới nhất và cả những Chipset đồ hoạ tích hợp dòng Geforce 8 với những Card màn hình dòng GeForce 9 .

Đặc điểm được chú ý nhất của ForceWare 174.74 chính là nó hỗ trợ Quad SLI , cho phép thiết lập cấu hình với hai Card màn hình GeForce 9800 GX2 , Quad-GPU .Driver mới này cũng cho phép người dùng chạy 03 Card màn hình Geforce 9800 GTX trên cùng một Mobo.

Kinas

9800 GX2

.hack//G.U.

special fanzine for the fan of dot hack

Một cái nhìn sơ lược về .hack//

Bài viết được hỗ trợ từ ***(Project). Hack//G.U Plot Analysis - Mini Wikia*** *của Box Xeno Star Ocean - .hack trực thuộc GVN.*

I./Project .Hack :

Dự án .Hack , còn hay gọi là Dot Hack (Dot tức dấu chấm trong tiếng Anh) chính thức được khởi xướng từ năm 2002 với tựa game đầu tiên trên hệ máy PS2 : .Hack//INFECTION và series anime .Hack//SIGN . Dot Hack ban đầu có sự tham gia của Koichi Mashimo , Kazunori Ito và nhân vật huyền thoại Yoshiyuki Sadamoto (người đã sáng lập ra Studio Gainax và đảm nhận thiết kế hầu hết các nhân vật, cover trong tòan bộ dự án .Hack sau này) và mục tiêu chính của họ là mở rộng dự án của mình lên tất cả các phương tiện giải trí truyền thông từ những bộ tiểu thuyết cầm tay (Novel) , manga , trading cards cho đến cả TV (Anime TVs) và video games .

Ý tưởng của .Hack hướng đến thế giới tương lai ảo tưởng, khi nhân loại đã có những bước tiến vượt bật trong lĩnh vực công nghệ thông tin, tất cả mọi người đều có thể dễ dàng sử dụng và kết nối Internet ở bất cứ nơi đâu và mọi PC trên thế giới đều sử dụng chung một hệ điều hành là Altimit OS. Khi đó tồn tại một MMORPG (Massively Multi-player Online RPG -game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi) vốn rất được ưa chuộng là "The World" ấn hành bởi tập đòan CC.Corp (ngay ngày đầu tiên xuất phẩm lên mạng cho download đã có tới 4,576,623 lượt tải về). Nhưng sau đó những sự kiện kì lạ bắt đầu xảy ra khi liên tiếp nhiều người tham gia "The World" rơi vào tình trạng hôn mê bất tỉnh mà không ai có thể giải thích được tại sao, họ gọi nó là thảm kịch Twilight Incident .

II./Altimit OS và 2 sự kiện Pluto (Network's Crisis) :

Đầu thế kỉ 21, rất nhiều hệ điều hành (OS) được phát tán và sử dụng rộng rãi trên thế giới và một trong số đó là Altimit OS của ALTIMIT, một công ty nhỏ bé không tiếng tăm tại San Francisco - Hoa Kì. Sản phẩm của ALTIMIT không hề được ưa chuộng và hầu như rất ít được biết đến tại thời điểm đó. Nhưng tình cờ, một sự kiện lớn đã xảy ra với cả nhân loại và thay đổi hoàn tòan số phận của công ty.

Đó chính là sự kiện Pluto's Kiss vào ngày 24/12/2005 , 1 virus máy tính được viết bởi 1 hacker chỉ mới 10 tuổi tại Los Angeles đã Shut down tòan bộ hệ thống máy tính trên tòan thế giới trong 77 phút dẫn đến những thảm họa không tưởng: tai nạn ùn tắt giao thông khắp nơi, thảm kịch rơi máy bay, mối đe dọa từ vệ tinh nhân tạo và thậm chí những đầu đạn hạt nhân của Hoa Kì cũng đứng trước nguy cơ tự kích nổ... Chỉ duy nhất những PC sử dụng một hệ điều hành không hề bị phá hoại chính là Altimit OS mà sau này người ta mới phát hiện OS này miễn nhiễm hoàn tòan các loại virus máy tính. Kết quả vượt ngoài mong đợi, Altimit hiển nhiên trở thành OS hòan hảo nhất trên thế giới và được sử dụng rộng rãi khắp mọi nơi.

Năm 2007, hiệp hội mạng máy tính thế giới (WNC) chính thức công nhận Altimit OS là hệ điều hành cần phải có của bất kì máy tính nào giúp doanh số bán ra của Altimit trên thế giới đã đạt tới ngưỡng 100% tuyệt đối . Nói dễ hiểu hơn là mọi người, mọi nhà đều sử dụng Altimit OS, phổ cập nó và ngay cả một công ty lớn cũng không thể đưa vào hoạt động nếu không có những phần mềm hỗ trợ của Altimit. Sau đó , game online đầu tiên sau sự kiện Pluto's Kiss được ra đời mang tên "The World" chạy trên nền Altimit OS gắn liền hai tên tuổi: CC.Corp và ALTIMIT.

Nhưng vào năm 2010 mọi niềm tin của nhân loại vào ALTIMIT đã sụp đổ hòan tòan khi sự kiện Pluto Again lại tái diễn ra với hậu quả nặng nề. Những hệ OS khác lại tiếp tục được phát triển và ấn hành, riêng Altimit vẫn còn duy trì hoạt động nhưng không thể còn vững mạnh như những gì nó đã làm được.

Vào vào giữa năm 2010, một công ty khác mang tên Mine Systems Inc. cho ra đời một OS mang theo thương hiệu ALTIMIT : ALTIMIT Mine OS. The World R:2 (The World phiên bản 2) trong .Hack//G.U chính là chạy trên nền OS này.

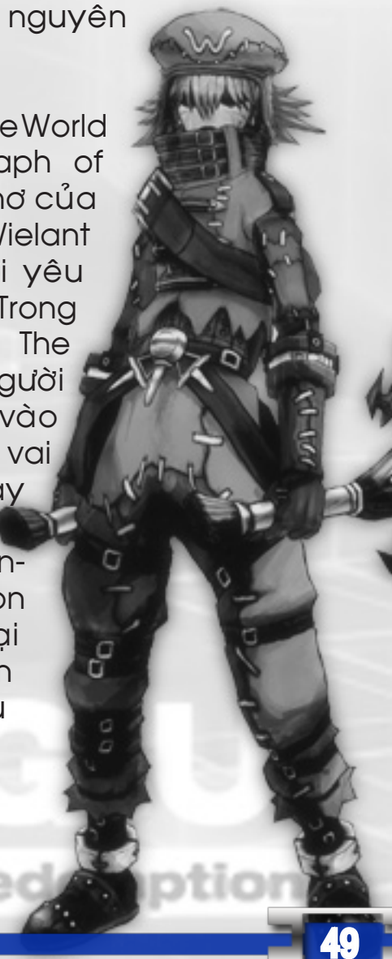
Số phận tập đòan ALTIMIT đã đi về đâu? Tại sao Mine Systems lại mang kèm thương hiệu của ALTIMIT? vẫn còn là một câu hỏi lớn bị bỏ ngõ.

III./The World :

The World là MMORPG đầu tiên được phát triển dành riêng cho Altimit OS từ tập đòan CC.Corp và là sản phẩm được ưa chuộng nhất vào thế kỉ 21 với doanh số preoders (đặt mua) vượt quá ngưỡng 100.000 vào tháng 9 năm 2007 cùng 4,576,623 lượt tải về từ ngày đầu tiên được ấn hành trên mạng.

The World được viết bởi một lập trình viên thiên tài người Đức mang tên Harald Hoerwick với cái tên thuở sơ khai là Fragment. Fragment phát hành như một phiên bản thử nghiệm (Open Beta) trong 9 tháng đầu trước khi chính thức tung ra The World nhưng đã bị ngưng vận hành trước thời hạn mà không ai biết được nguyên nhân.

Nội dung của The World dựa trên Epitaph of Twilight, 1 bài thơ của nữ thi sĩ Emma Wielant (chính là người yêu của Harald). Trong thế giới của The World, những người chơi tham gia vào game đóng vai trò là những tay phiêu lưu mạo hiểm (adventurers) trên con đường chống lại các thế lực tàn ác quấy nhiễu nhân loại. Và đương nhiên The World cũng có nhiều serv-



Một cái nhìn sơ lược về .hack//

ers , nhiều class (lớp) nhân vật khác nhau, các hang động (Dungeons) để người chơi khám phá, các Items hay các NPCs (những nhân vật không điều khiển được thường giao các nhiệm vụ trong MMORPG) và cũng không thể thiếu những GM (Game Master , người điều hành và quản lý The World) . Người chơi The World sẽ tạo ra những nhân vật theo cá tính sở thích họ được gọi chung là PC (Playable Character) với 1 nickname và 1 account (tài khỏan) riêng biệt .

Năm 2015, một trận hỏa hoạn lớn tại CC.Corp đã cướp đi hầu hết dữ liệu về The World . CC.Corp sau đó nhanh chóng khắc phục hậu quả và cho ra mắt sản phẩm The World: Revision 2 vào dịp giáng sinh cùng năm từ những gì còn sót lại từ The World và kèm theo 1 dự án mà họ đang phát triển. The World:R2 sau đó bị nhiều người chơi phản ảnh vì họ không thể chơi tiếp PCs của mình từ The World mà phải tạo ra những PCs mới, kèm theo là 1 lời đồn đại về "Goddess's Death". Dù vậy nhưng The World:R2 vẫn bán được doanh số 12 triệu bản.

The World:R2 có nội dung diễn ra sau 100 năm mọi sự kiện của phiên bản cũ và chính là nơi khởi đầu câu chuyện .Hack// G.U về định mệnh giữa Haseo và Ovan của chúng ta.

IV./Nguồn gốc của Aura (The Ultimate AI) , Project "G.U" :

Như đã đề cập, Harald Hoerwick chính là "cha đẻ" của The World và ông đã lấy bài thơ "Epitaph of Twilight" của người ông thầm yêu Emma Wielant làm tiền đề cho nội dung của game với version đầu tiên là Fragment. Nhưng sau khi Emma đột ngột qua đời, Harald đã chịu đựng một cú sốc rất lớn và ông quyết định khai sinh ra cái tên "Aura" xem đó như là đứa con đầu lòng của ông với Emma mà sẽ không bao giờ có thể trở thành hiện thực.

Aura theo lý tưởng của Harald là một "Ultimate AI" (AI tức trí thông minh nhân tạo) , một AI trong game nhưng có thể suy nghĩ , hành động và có cảm tính độc lập như một con người . Để thực hiện được nguyện ước, ông đã tạo ra Morganna System một hệ thống giúp thu thập mọi thông tin từ người chơi thông qua tương tác của họ trong The World giúp hòan thiệu Aura.

Đối với những người tham gia The World , họ xem Aura như một nữ thánh sống luôn theo sát và giúp đỡ họ khi cần thiết , là nhân tố quan trọng nhất giúp duy trì The World và network. Nhưng sau sự kiện Legend of the Twilight (anime), Aura đã mất tích một cách bí ẩn không chỉ làm gián đọan The World mà còn ảnh hưởng nghiêm trọng đến hệ thống mạng .

khắp mọi nơi . CC.Corp ngay sau đó nhận thức được tầm quan trọng của Aura và họ phát triển 1 dự án tối mật mang tên "G.U" nhằm tìm kiếm và đưa Aura trở lại. Người đứng đầu dự án này là 1 lập trình viên trẻ tuổi mang tên Jyotaro Amagi với mục đích duy nhất: hồi sinh Aura từ những dữ liệu còn sót lại từ Morganna cùng 8 Phase.

8 Phase này được Amagi cấy vào 8 "Epitaph-PCs" do CC.Corp tạo ra và 8 người chơi có khả năng đặc biệt được chọn (The Chosen One) sẽ là người sử dụng các PCs này để hồi sinh Aura. Nhưng dự án đã thất bại và nằm ngoài tầm kiểm sóat của Amagi dẫn đến The World mất gần sạch tòan bộ dữ liệu và 7 trong 8 người chơi được chọn (Epitaph Users) rơi vào trạng thái hôn mê bất tỉnh (coma) . Amagi trở nên tuyệt vọng và điên lọan, cậu đã tự tay châm ngọn lửa thiêu cháy toàn bộ toà nhà của CC.Corp gây ra sự kiện vào năm 2015 và là nguyên nhân dẫn đến sự ra đời của The World:R2 ngay sau đó.

Bức tượng của Aura tại # Hidden Forbidden Holy Ground trong The World phiên bản cũ cũng theo đó mà biến mất không dấu vết ...

(còn tiếp)

ale

Tổng quan về dòng dot hack//G.U.

Plot

*"Những thông tin tại đây đều là **spoiler** vì vậy ... **đọc kĩ hướng dẫn trước khi sử dụng** ...*

Là phần tiếp theo của .hack//roots,nằm trong dòng series .hack//Games. nổi tiếng của Bandai.Mặc dù game không được Gamespot đánh giá cao nhưng điều đó vẫn không làm giảm đi nhiệt tình của fan dòng game này.Trái lại,còn được đánh giá là Bandai đã tiến một bước dài hơn trong dòng game .hack//

Trò chơi diễn ra trong bối cảnh thế giới của một trò chơi game online cực kì nổi tiếng vào năm 2017 là The World :R2,được dựa trên phiên bản cũ cùng tên,phiên bản cũ của The World : R2 là The World đã bị tiêu hủy sau một trận cháy lớn tại CC Corp mà không rõ nguyên nhân.Nhân vật chính của chúng ta là Haseo,một Adept Rogue (class trong game).Được biết dưới cái tên " The terror of death " đang truy tìm về một Legendary PK (Player Killer,một thuật ngữ chả xa lạ gì với những ai chơi nhiều game online) có tên là Tri-Edge,với hi vọng phục hồi lại ý thức cho Shino,một thành viên trong guild Twilight Brigade và là một người rất quan trọng với anh. Xuyên suốt chiều dài game,Haseo sẽ khám phá ra được nhiều điều mà anh không ngờ tới trong The World, nó ẩn chứa cả bí mật về thân thế của Tri-Edge và những thứ không đơn thuần chỉ là một trò game online...

Trò chơi được chia ra làm 3 vol chính :

Vol.1 Rebirth
(再誕, *Saitan lit. Resurrection*)

Câu chuyện của Vol.1 tiếp theo sau kết thúc của anime .hack//Roots. Haseo,lúc này đã trở thành một PKK nổi tiếng (tạm dịch : sát thủ chuyên giết sát thủ) được biết dưới cái tên " The terror of death " đang truy tìm Legendary PK Tri-Edge.Một PK mà mỗi khi player bị giết trong game đều rơi vào trạng thái chết lâm sàng ngoài đời thật (coma) và không thể nào hồi tỉnh.Và rồi vận may cũng đến khi Ovan,Guild Master cũ của Haseo tiết lộ địa điểm xuất hiện kế tiếp của Tri-Edge.Một trận chiến nảy lửa diễn ra sau đó,nhưng Haseo nhanh chóng nhận ra Tri-Edge không đơn thuần là một player bình thường,hắn khóa được mọi đòn tấn công của anh và chỉ bằng một đòn đã tống Haseo ra khỏi The World. Sau đó Haseo chợt nhận ra máy tính của mình đã có gì đó rất bất thường,và khi đăng nhập lại The World thì toàn bộ những gì anh co´ trước đó đã bị reset lại hết,trở về Lv.1 như lúc vừa mới đăng kí game... Trong suốt quãng đường tìm lại sức mạnh của mình,Haseo trở thành guild master bất đắc dĩ tên là Canard,với tiêu chí đề ra là hướng dẫn cho người mới chơi game The World,với đúng hai thành viên trước đó là Gaspard và Silabus.Khi mới gặp nhau,Gaspard và Silabus nhầm tưởng Haseo là lính mới và kéo anh ta theo.Tuy nhiên,Haseo đã đụng phải oan gia là Bordeux.Một PK vừa bị Haseo...PK lại trước đó,cười nhạo rằng " The terror of death " bây giờ không hơn gì một thằng lính mới "cùi bắp" và chuẩn bị PK Haseo thì Pi.Một người phụ nữ bí ẩn xuất hiện giải vây cho Haseo và đề nghị giúp đỡ. Nhưng Haseo gạt ra và nói rằng mình không cần sự giúp đỡ của một " old hag " >.<.Cảm thấy bị xúc phạm,Pi bỏ đi nhưng không quên cảnh báo trong người Haseo đang có một sức mạnh nguy hiểm tiềm tàng.

Trở về MacAnu,Haseo gặp lại Atoli,người mà anh đã nhầm tưởng với Shino trước đó.Atoli giải thích cho Haseo về tiêu chí của Moon

.hack//G.U.
Vol.1 再誕
©.hack Conglomerate ©2006 NBGI

Tree và đưa cho cậu member address để tiện liên lạc.Sau đó,Atoli cùng Haseo đến một nơi để tìm item mới (hẹn hò ?!) nhưng tình cờ lại phát hiện ra Tri-Edge's Sign và lạc vào một không gian hoàn toàn khác.Tại đây,Haseo và Atoli gặp được một player kì bí, anh ta chính là Endrance. Ngay khi Endrance nhận ra sự xuất hiện của những vị khách không mời, hắn biến mất và thay vào đó là AIDA-Anna xuất hiện và tấn công cả hai. Ngay lúc ấy, Kuhn,một Epitaph User đã xuất hiện ngăn chặn kịp thời. Giống như Pi, Kuhn tỏ ra quan tâm đến Haseo và anh bèn cho Haseo chìa khóa để ra vào guild Raven (G.U) để gặp mặt một trong những admin của The World : Yata. Tại @Raven, Yata giải thích cho Haseo về sự tồn tại của AIDA và Epitaph User, thân phận thật sự của Tri-Edge và ra lời đề nghị Haseo tham gia cùng với họ (bản thân Haseo cũng là 1 Epitaph User).

Endrance, người mà Haseo đã gặp trước đó khi lần đầu tiên đối mặt với AIDA hiện tại đang là Emperor của Demon Arena và Haseo trong quá trình đánh thức Avatar của mình buộc phải đối mặt để làm rõ 1 số chuyện, đặc biệt la sợi dây liên kết giữa hắn và AIDA .... Tại Arena, Haseo cũng đã gặp lại và cả làm quen với khá nhiều bạn/kẻ thù mới như Sakubo, Bordeux, Alkaid, Matsu, Piros the 3rd, Sau nhiều thời gian thử nghiệm nhưng không có kết quả, Haseo cuối cùng cũng có thể kích hoạt được Avatar của mình, Skeith tại Arena và nó giúp anh "dễ dàng" hạ khá nhiều địch thủ trong sự kinh ngạc của khá nhiều khán giả. Cho đến cuối cùng,Haseo đánh bại được Endrance,đồng thời tách Endrance ra khỏi con AIDA ẩn mình trong con mèo luôn bên cạnh hắn .Haseo thắng cuộc nhưng tiếc thay, sau một đợt bất hòa với Atoli, cô ấy đã biến mất.

Khi truy tìm tung tích Atoli,Haseo chợt phát hiện ra một không gian khác phía sau dấu ấn của Tri-Edge.Và khi còn đang ngỡ ngàng và thắc mắc thì kẻ thù truyền kiếp đã xuất hiện.Không để lỡ cơ hội này, Haseo đã quyết phân thắng bại thêm 1 lần nữa và lần này thì anh đã chiến thắng.Nhưng trước khi Haseo kịp hỏi về chuyện phục hồi cho Shino và những người khác thì Tri-Edge đã biến mất còn Atoli lại là nạn nhân tiếp theo của AIDA ...

End Of Vol.1 : Rebirth !

Vol.2 Reminisce

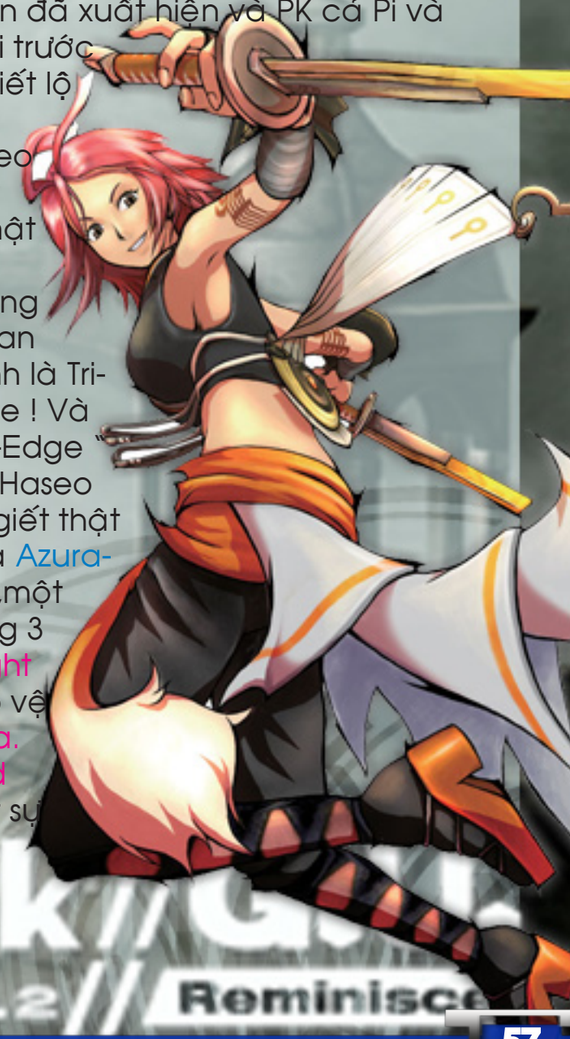
(君想フ声, *Kimi Omou Koe, lit. The Voice that Thinks of You*)

Sau khi Tri-Edge bị đánh bại thì không gian xung quanh Haseo bị phân giải, bắt buộc mọi người phải thoát ra ngay lập tức. Khi trở lại được The World, Haseo cùng mọi người chợt phát hiện ra một rắc rối khác : Không thể rời khỏi (log out) The World ! Tất cả được Yata triệu tập khẩn cấp tại @Raven để được giải thích tình hình. Hiện tại, họ đang ở trong một máy chủ khác do AIDA tạo ra chứ không phải là server của The World thông thường nữa. Yata đề nghị Haseo cùng Pi quay lại nơi họ đánh bại Tri-Edge trước đó để tìm cách đưa tất cả mọi thứ trở về máy chủ của CC Corp. Tại đây, Haseo bị một AIDA tấn công và được hai người bí ẩn cứu (Nếu ai đã chơi 4 phần trước của dòng game .hack// sẽ nhanh chóng nhận ra đó chính là hình ảnh phản chiếu Balmug và Orca,còn " Tri Edge " chính là Kite)

Cuộc xâm nhập máy chủ của AIDA diễn ra thành công và Haseo nhận ra rằng Tri-Edge vẫn chưa bị tiêu diệt hẳn. Mọi thứ tưởng chừng đã quay trở lại bình thường nhưng rắc rối thì vẫn còn đây. Trong thời gian những người bị mắc kẹt tại AIDA server, một số ít player đã bị AIDA xâm nhập,và Sirius,một trong 4 Emperor đứng đầu của Arena đã bị Yata nghi ngờ đã bị AIDA tấn công. Một lần nữa, Haseo bắt buộc phải tham gia Arena để giải quyết vấn đề cùng lời đề nghị của Alkaid.

Nhưng giải quyết Sirius không có nghĩa mọi việc sẽ kết thúc, Haseo đã giành phần thắng nhưng Sakaki, một trong 10 đội trưởng của Moon Tree Guild đã lộ bộ mặt ngụy quân tử của mình bằng việc PK Zelkova, Guild Master trực thuộc, đơn giản là 1 cuộc đảo chính...Haseo dĩ nhiên không thể bỏ qua vì anh từ đầu đã chẳng ưa gì Sakaki (vì Atoli ?! lolz). Kẻ tham vọng ấy hiểu rõ khá nhiều thứ về AIDA và muốn đem sức mạnh của chúng ra thế giới bên ngoài và làm bá chủ thế giới.Atoli cũng bị Sasaki lợi dụng và bị AIDA xâm nhập. Atoli rốt cuộc cũng chỉ là 1 con bài của Sakaki và một trận chiến giữa hai Avatar đã diễn ra, nó vượt qua cả không gian và thời gian trong The World. Cuối cùng,Haseo chiến thắng như 1 lẽ tất nhiên. Kẻ bại trận Sasaki mất tất cả và biến mất sau đó ...

Ovan đã xuất hiện và PK cả Pi và Atoli trước khi tiết lộ cho Haseo một bí mật kinh hoàng : Ovan chính là Tri-Edge ! Và " Tri-Edge " mà Haseo đã giết thật ra là Azura-Kite,một trong 3 Knight bảo vệ Aura. God thật sự của



The World .Haseo đã quyết chiến cùng Ovan Trận chiến kết thúc nhưng Ovan biến mất cùng bao nhiêu thắc mắc của Haseo...
Mọi thứ đã kết thúc .... Thật sự kết thúc hay cũng giống như lần gần nhất, khi Haseo đánh bại Azure Kite mà anh lầm tưởng đó là Tri-Edge ... Không, ngay sau đó,Haseo nhận ra rằng Ovan chưa thật sự bị tiêu diệt...

End Of Vol.2 : Reminisce ! (còn tiếp)

-Genius_Ranza-

Gentle Hands

(Vol 1 Ending Theme Japanese Version)
Yasashii Ryoute

冷たい手に引き寄せられ
流れてゆく時を過ごし
遠くを見た　その瞳に
何が映っているのだろう

月が照らす冷たい指に
零れたのは冷たい涙
見上げた空いつかの夢が
遠くで見つめている

暗闇に手を差し伸べて
ここからはもう戻れない
気がつけば記憶の中に
閉ざされた私が見えた

信じていたい　あなたが来るのを
いつの日かここで巡り合うまで
感じていたい　時が止まるまで
温かい手で私に触れて

硝子の檻に囚われていた
溶けない想い傷ついたまま
戻ることない暗闇の向こう
光は差しているだろう

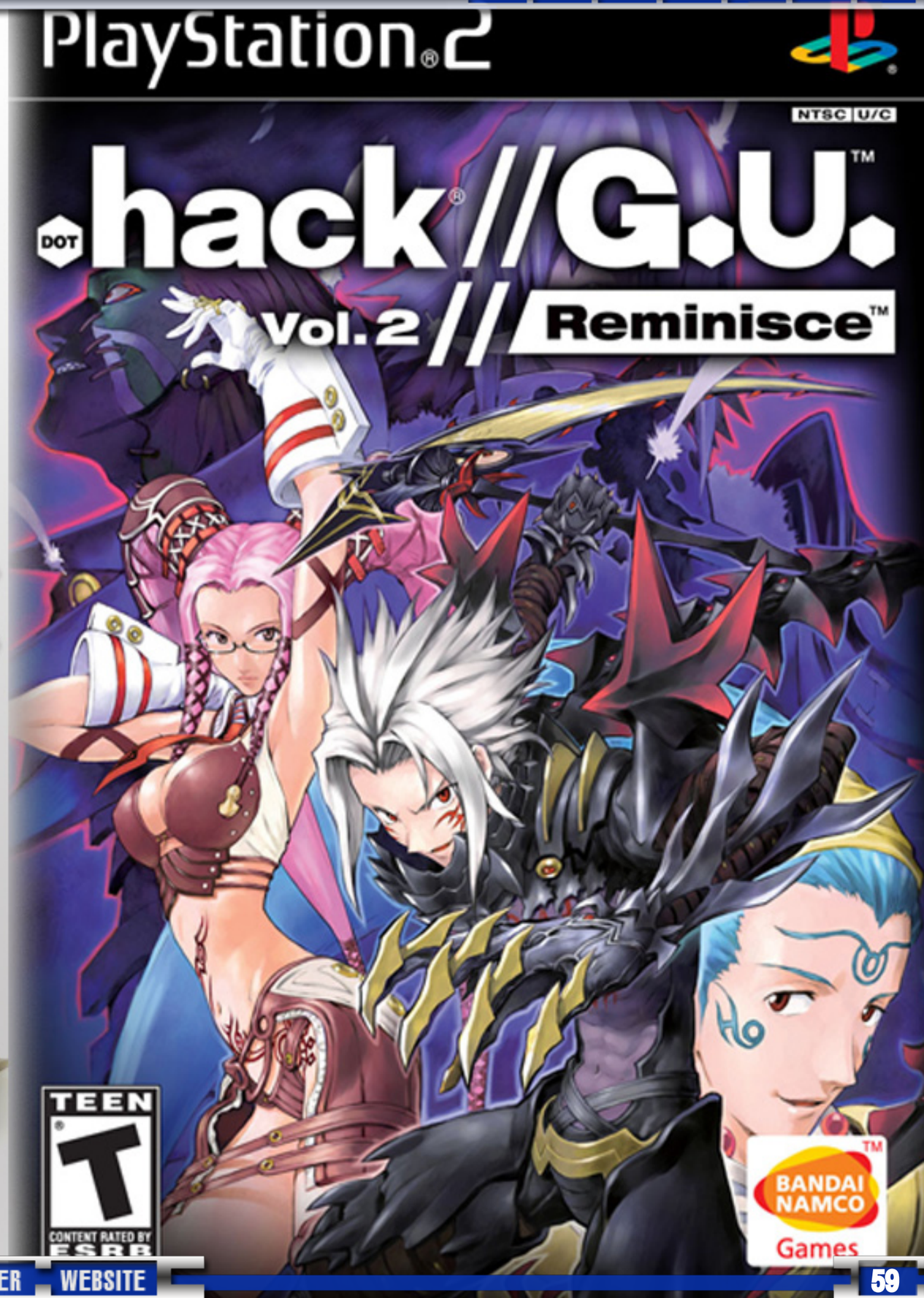
きっとまた零れる光
温かく包んでくれる
現実から逃げようとして
大事なもの見失ってる

信じていたい　あなたが来るのを
いつの日かここで巡り合うまで
感じていたい　時が止まるまで
温かい手で私に触れて

冷たい手に引き寄せられ
流れてゆく時を過ごし
遠くを見たその瞳に
何が映っているのだろう

何が映っているのだろう

Next : OST REVIEW -
CHARACTER ANALYSIS -
HACK//G.U. ENCYLOPEDIA



Shinjitsu no Yukue
(The Whereabouts Of Truth, Vol 2 Ending Theme)

Lyrics by: Chiyako Fukuda
Music by: Chiyako Fukuda
Sung by: Tomoyo Mitani

張り詰めた空は真実語らず
近付くことを拒んでいる
溢れる涙　雫となり零れ
心が痛くてどうしようもない

悲しみの果て　行き着く先は
『真実と偽り』

ここに眠る真実の行方
こんなにも傍にいるのに
遠く光る星の全てを
照らしているのに…

凍てついた空は　時には鏡で
心の痛み　映して染める

傷つけた羽は恐れを知らず
休む事さえできないままに

真実求め何処までも遠くへ
風に逆らい遥か彼方へ

掴み損ねた　夢物語
現実と幻

静か過ぎて消えてしまいそう
こんなにも叫んでいるのに
刻む時はこの声さえも
消してしまうのね…

絡み合う鎖のように
悲しみと暗闇は
重たくて解き放すことは許さ
ない

ここに眠る真実の行方
こんなにも側にいるのに
遠く光る星の全てを
照らしているのに…

静か過ぎて消えてしまいそう
こんなにも叫んでいるのに
刻む時間はこの声さえも
消してしまうのね…

Translation

The outstretched sky
evades the truth
Refusing to get closer
Overflowing tears spill down
My heart aches, not knowing what to do

Arriving first at the ends of sadness
"Truth and Falsehood"

Here lie the whereabouts
of the sleeping truth
It is right here beside me
Even as the distant stars
Shine down upon us all

The frozen sky, at times a mirror
The pain of my heart, tinting all that it reflects

Injured wings, not knowing fear
Unable even to rest

Seeking the truth, all the way into the distance
Defying the winds of that far-off place

It injured the grip on that empty dream called
Reality and illusion

Too quiet, it may disappear
Even though I scream so loud
Even when it cuts through the silence
Even my voice will fade away

Like an entangled chain
Sadness and darkness are
So heavy, they cannot be allowed to go free

Here lie the whereabouts
of the sleeping truth
It is right here beside me
Even as the distant stars
Shine down upon us all

Too quiet, it may disappear
Even though I scream so loud
Even when it cuts through the silence
Even my voice will fade away

.hack//G.U. TRILOGY O.S.T

Phiên bản .hack (ở thế giới The World cũ) với 4 phần khép lại, để lại cho các fan nhiều sự tiếc nuối lẫn thất vọng mà phần Soundtrack của game là một trong số đó. Cả series game có tới 4 phần nhưng OST (Original Soundtrack) của cả 4 phần lại chỉ nằm gọn trong 2 đĩa trong khi đó phần lớn các bản nhạc trong game được nhai đi nhai lại trong cả 4 phần, ngoại trừ các bản Opening và Ending của riêng từng phần.

Điều đầu tiên phải nói đến, đó là đội ngũ thực hiện Soundtrack cho .hack//G.U cũng chính là những người đã làm nên "món ăn OST" mà chúng ta phải nhai đi nhai lại trước đó và được dẫn đầu bởi "bếp trưởng" Chikayo Fukuda. Sự đồng bộ và có chút hơi hướm từ những phiên bản cũ là điều ... khó tránh khỏi. Tuy nhiên, có thể nói là lần này thì đã có sự khác biệt, chất lượng âm thanh đã được cải thiện đáng kể với những sự chăm chút từ âm điệu, lời nhạc tạo cảm hứng mới. Sự khác biệt lớn nhất có lẽ nằm ở số lượng lớn đến ngạc nhiên của các track có lời (2/3 các tracks), từ những giai điệu du dương làm say đắm lòng người với chất giọng cao vút của Tomoyo Mitani sự ngọt ngào vui nhộn khiến bạn có thể bật cười từ Hiroshi (Piroshi) Matsuyama - người đã góp công không nhỏ đến sự thành công của nhiều cái tên nổi tiếng như Xenosaga Episode II và III, Dragon Quest VIII và nhất là series .hack cả cũ lẫn mới.

Có phong cách giống như phiên bản trước, OST của G.U lần này mang đến cho người chơi những bản mix giữa techno-pop, giọng xướng âm cao với những bản giao hưởng đi vào lòng người. Không thể thiếu những bản Piano của Fukuda thực sự tuyệt vời, đây cũng là nhạc cụ được sử dụng nhiều trong OST lần này. Có 3 bài Piano tôi thích nhất đó là "Welcome to the World", "Grief City Eld Sleika" và "To You, My Dearest", 2 trong 3 bài là có lời hát với sự thể hiện của Tomoyo Mitani, ngoài ra còn có bài "Desktop" của ALTIMIT Mine OS khi bạn mới bắt đầu game, bạn có thể nghe thấy những điệu nhạc theo tôi là hay nhất của game tại các Lost Ground và cả trong các đoạn CG.

Trong các bài hát của Lost Ground thì bài mà tôi thích nhất là "Grima Lowe Cathedral", nếu bạn biết tiếng Đức hoặc có bản dịch của bài này và có một chút kiến thức về thế giới của .hack thì sẽ nhận ra một điều rất thú vị, đó là lời bài hát có nội dung rất giống với bài thơ Epitaph of Twilight - khởi nguồn của The World.

Một điều cần nhắc đến nữa là battle music, như những gì còn lại trong OST của 4 phần trước - không hề được quan tâm, dường như chỉ mang tính chất thủ tục, làm chỉ để có và rất rẽ quên. Trong G.U. phần battle music có thể nói là rất tuyệt, không chỉ đỡ "buồn ngủ" hơn mà còn đề cao sự có mặt của nhiều thể loại nhạc trong game, nhất là các bản nhạc trong Avatar Battle, mỗi một Phase đều khác nhau, chứa nhiều tính chất của âm nhạc hiện đại và có giai điệu giống với bản chất của các Epitaph, còn các bản nhạc trong khi chiến đấu bình thường thì chủ yếu là các bản Techno và Hard-Rock với giai điệu dồn dập, giúp bạn có hứng hơn trong khi chiến đấu (lol).

Về Opening Theme và Ending Theme trong G.U., như tôi đã nói ở trên, các bản Opening Loop Demo đều rất hay với các bản giao hưởng pha với nét hiện đại cùng các giọng hợp xướng. Còn các bản Ending Theme, bản thân tôi thích các bản ED tiếng Nhật hơn vì ca sĩ hát bản ED tiếng Anh giống như đang hát "English" chứ không phải English, đây là khuyết điểm mà nhiều game mắc phải. Và thật may mắn là chỉ có một bài ED là tiếng Anh (có cả bản tiếng Nhật ở cuối đĩa 2 của OST 1), đó là bài "Gentle Hands" hay "Yasashii Ryoute", 2 bài còn lại là "The Whereabouts Of Truth" và "You were Smiling Softly" đều được Tomoyo Mitani thể hiện bằng tiếng Nhật.

Cả OST 1 và OST 2 của G.U. đều có 3 đĩa, 1 đĩa chứa phần nhạc khi bạn chơi game (Battle và Town Themes), 1 đĩa Drama Music chứa phần nhạc ở các đoạn CG hay những nơi đặc biệt như Lost Grounds và kèm một Bonus Disk chứa các đoạn movie trong game, trailer và các bản nhạc nền để bạn có thể thưởng thức một chút hương vị của game trên PC. Phần thú vị nhất là các đoạn Anime "Online Jack", một show nói về MMORPG ở "Real World" trong thế giới của .hack, tất nhiên đó chỉ là một thế giới hư cấu được CyberConnect2 tạo ra.

Kết

Sau khi bạn đã "nhai" chán chê cái "món" OST trong 4 phần đầu của .hack, điều mà bạn đòi hỏi từ CyberConnect2 là gì ? Với tôi đó là "số lượng và chất lượng". Và giờ thì những fan của .hack như tôi đã có được thứ mà mình mong muốn, hy vọng với những phần tiếp theo của .hack, CyberConnect2 cũng sẽ mang đến cho chúng ta những món ăn tinh thần bổ dưỡng như thế này.

-Master Diablo-

© .hack Conglomerate

.hack//G.U.
GAME MUSIC O.S.T. 2

DISC 1			DISC 2		
峻嶺の彼方 ～Opening Loop Demo2～	1	2:05	1:48	1	八相幻想 ～Opening Loop Demo3～
荒野 晴れ	2	2:32	2:04	2	あさきゆめみし ～アイナのテーマ～
荒野 くもり	3	2:25	3:00	3	認知外空間
荒野 夕方	4	2:25	2:23	4	あの宙を目指して ～アリーナ 竜賢宮～
蒼穹都市 ドル・ドナ	5	2:39	2:58	5	双天都市 ブレグ・エボナ
DOUBLE PRAYER ～VSゴレ～	6	2:58	2:37	6	樹海
月嶺 -Eclipse-	7	1:41	1:53	7	Nobody Knows ～禅のテーマ～
碧き誓い ～アリーナ 碧聖宮～	8	2:41	2:50	8	CHAIN OF FATE ～VSフィドヘル～
嘆きの都 エルド・スレイカ	9	2:10	2:54	9	光る正義は曇らない ～ぴろし3のテーマその3～
コシュタ・バウア戦場跡	10	2:40	2:31	10	ネットスラム タルタルガ
イトシイキミへ	11	3:55	1:42	11	変わりえぬ故郷
糖蜜の館 シフ・ベルグ	12	2:10	2:10	12	晩の希望
僕らのヒーロー！ ぴろし3！ ～ぴろし3のテーマその2～	13	2:19	2:15	13	八本の鍵
回廊	14	2:24	1:54	14	Final Overture
理想の抜け殻	15	2:11	3:24	15	THE THIRD CRISIS ～VSクビア～
『私』はここにいる	16	1:59	2:54	16	FULL FORCE ～VSクビアコア～
HERE I COME ～VSイニス～	17	3:16	3:03	17	FINAL BOUT ～VS狂乱のクビアコア～
竜骨山脈 ブリューナ・ギデオン	18	1:40	5:12	18	優しくキミは微笑んでいた
背面都市 マグニ・フィ	19	1:50	5:39	19	微かなる曙光
DARK INFECTION ～VSコルベニク～	20	2:50	1:43	20	祝福の鐘は高らかに
真実の行方	21	4:50	[illegible]	21	キミとボクの進む道
SPEED-BOY	22	[illegible]	[illegible]	22	愛ゆえに！？
Puchi Running	23	[illegible]	[illegible]	23	罪界 ラーシ・バティ
Winning Cheer	24	1:07	2:44	24	痛みの森
俺たち！グランティ！！	25	[illegible]	[illegible]	25	創造主の問い
ギャリオン・メイズ大神殿	26	2:41	[illegible]	26	プロト・グラー登場
ゴブゴブゴブ！ ～金のゴブリンのテーマ～	27	[illegible]	1:51	27	悪しき機械
オレサマの話を聞け！ ～ネギ丸のテーマ～	28	[illegible]			
Tactics Time	29	[illegible]			
Heart of Crimson	30	[illegible]			

COMPACT disc DIGITAL AUDIO
MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY VICTOR ENTERTAINMENT, INC., JAPAN. STEREO JASRAC
07・1・24 Ⓛ Ⓧ
このCDは一定期間貸与非許諾商品ですが、この期間経過後も権利者の許諾なく賃貸業に使用すること、個人的な範囲を超える使用目的で複製すること、
また、ネットワーク等を通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることは、著作権法で禁じられています。
P&C2007 ...//www.jvcmusic.co.jp/

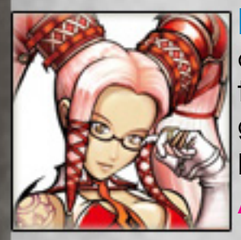
Character analysis

Haseo (Sora) Nhân vật chính của series game, được biết dưới cái tên là PKK The Terror Of Death,luôn luôn truy tìm Tri-Edge để khôi phục cho Shino,người đã bị PK và rơi vào trạng thái mất ý thức (The Lost One).Bị đánh bại sau một trận chiến với Azure-Kite và mất toàn bộ dữ liệu và phải bắt đầu lại từ đầu...tính cách ngang bướng và thích hành động độc lập nhưng thật ra chỉ để che khuất đi sự mềm yếu của mình sau khi Shino ra đi.Nắm giữ sức mạnh của **Avatar Skeith-The Terror Of Death**...

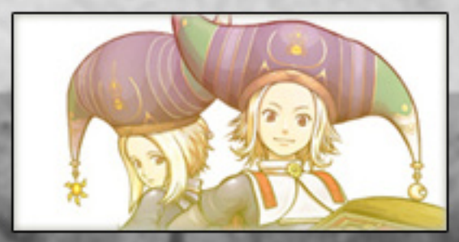
Atoli (Kusaka Chigusa) : Nhân vật nữ chính của game,từng bị Haseo nhầm lẫn với Shino.The World là game đầu tiên cô ta chơi,vô cùng thân thiện và dễ gần.Là một thành viên trong Guild Moon Tree và dưới quyền Sasaki. Là 1 người yêu hòa bình, tính cách dễ gần, thân thiện và khá nhạy cảm. Có cảm tình "khá đặc biệt" với Haseo và là một trong 8 Epitaph User,nắm giữ sức mạnh của **Innis-The Mirage Of Deceit**

Kuhn (Tomonari Kasumi): là một thành viên trong project G.U với mục tiêu truy tìm Aura và giải quyết AIDA.Kuhn là một người vui tính, hài hước và ko kém phần ... đa tình. Từng là Guild Master của Canard nhưng hiện nay là thành viên của Raven.Là một trong 8 Epitaph User,nắm giữ sức mạnh của **Magus-The Propagation**

Yata (Takumi Hino) : là admin của trò chơi The World,đồng thời là leader của project G.U.Một con người bí ẩn, ít nói và ... rất có uy trong mắt của Pi.Không có nhiều điều để nói về Yata nhưng có 1 mối liên hệ ngầm giữa Yata và Ovan. Là một trong 8 Epitaph User nắm giữ sức mạnh **Fidchell-The Prophet**



Pi (Reiko Saeki) : Pi là một trong những thành viên của Guild Raven và project G.U. Là 1 con người khá khó tính và thường xuyên bất hòa với Haseo,nhưng lại rất kính trọng Yata...Tham gia the World vì anh trai của mình đã thiệt mạng trong The World. Là một trong 8 Epitaph User,nắm giữ sức mạnh của **Tarvos-The Avenger**



Sakubo : (Iori Nakanishi)Là một player với hai nhân cách hoàn toàn khác nhau là Saku và Bo người Kansai...Vô cùng hâm mộ Endrance...Là một trong 8 Epitaph User,nắm giữ sức mạnh của **Gorre-The Machinator**

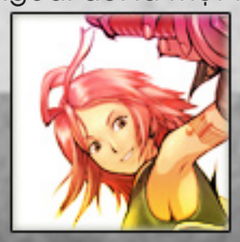
Endrance (Kaoru Ichinose) : Một player vô cùng nổi tiếng trong The World,được đánh giá cao về sức mạnh và kĩ năng. Đã từng đánh bại Alkaid để trở thành một trong 4 Emperor của Arena (dù rằng anh ta...ăn gian bằng Avatar).Ngoài đời là một hikikomori với thời gian chơi The World gần như 24/7.Có vấn đề về tình cảm với Haseo trong vol.2...Là một trong 8 Epitaph User,nắm giữ sức mạnh của **Macha-The Temptress.**

Ovan(Masato Indou) **:** Guild Master cũ của Haseo cũng là người đã hướng dẫn Haseo trong The World vào những ngày đầu.Ovan là một trong những người bí ẩn nhất trong game và có lẽ,nắm giữ toàn bộ bí mật đằng sau The World.Cánh tay trái được phong ấn để kềm giữ một AIDA tên là ...Là một trong 8 Epitah User những không thể điều khiển được sức mạnh của mình : **Corbenik-The Rebirth.**

Silubas : Là thành viên của guild Canard,một trong những thành viên gia nhập game đầu tiên.Rất thân thiện và dễ gần,đồng thời được khá nhiều chị em trong The World hâm mộ,nhưng bản thân thì không nhận ra.Tên thật là Morino Yuuichi,19 tuổi và online từ năm 9 tuổi.

Gaspard :Là thành viên của guild Canard,một trong những thành viên gia nhập game đầu tiên. Tính cách yếu đuối nhưng thân thiện, hiền hòa. Rất giỏi chơi Crimson VS (một dạng đánh bài kiểu Yugi-Oh!),tên thật là Maki Kouta,13 tuổi

Sakaki : Là đội trưởng đội 2 của guild Moon Tree,có một mong ước điên khùng là làm bá chủ thế giới và cải tạo thành một thế giới yên bình bằng cách lợi dụng sức mạnh của AIDA. Vẻ bề ngoài luôn hào nhoáng nhưng đầy vẻ giả tạo và lúc nào cũng gai mắt trong cái nhìn của Haseo (có thể vì ... Atoli rất kính phục Sakaki ?!). Ngoài đời là một thằng nhóc 10 tuổi tên là Uike Tooru

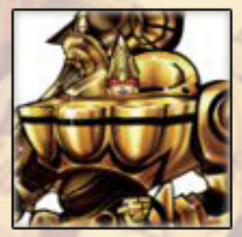


Alkaid :Từng là 1 trong 4 Emperor của Arena và sau đó bị Endarnce đánh bại.Trong Vol.2 Alkaid nhờ Haseo giúp đỡ Sirius và tham gia vào giải arena,nhưng sau đó đã bị PK và trở thành Lost One cho đến cuối Vol.3 ..

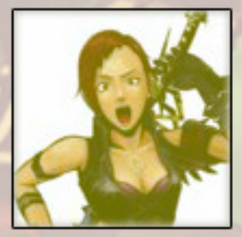
Azure Kite : Bị nhầm lẫn là Tri-Edge và là final boss của vol.1.Là một trong 3 Knight có nhiệm vụ bảo vệ Aura-The God Of The World,được Aura mô phỏng theo Kite-Nhân vật chính của phần trước của game.

Azure Balmug : Là một trong 3 Knight có nhiệm vụ bảo vệ Aura-The God Of The World.Được mô phỏng theo Balmug-Nhân vật chính của phần trước của game.

Azure Orca : Là một trong 3 Knight có nhiệm vụ bảo vệ Aura-The God Of The World.Được mô phỏng theo Orca-Nhân vật chính của phần trước của game.



Piros the 3rd, tên thật là Hiroshi Matsuyama. Piros cũng chính là Piros dòng game .hack// trước đó.Là leader của project G.U,nhưng là Graphic Umai (Good at Graphics !),tham gia design The World và không tha thứ cho Tri-Edge về việc " dám " rạch lên kiệt tác của mình...



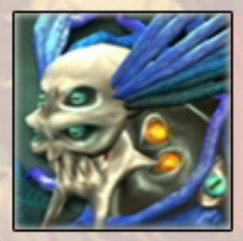
Bordeaux : Là một PK nổi tiếng trong game The World,member của Kestrel.Luôn luôn cay cú vì bị Haseo đánh bại...trong Vol.2 bị AIDA nhập và cũng chính là người PK Alkaid.Sau khi bị Haseo đánh bại đã trở thành Lost One.Ngoài đời tên thật là Nina Kircheis,14 tuổi,mang dòng máu của Đức và Nhật.

Antares, tên thật là Mikihisa Ogata 35 tuổi. Antares là một lão già bí ẩn, tính tình phóng khoáng thường xuất hiện để giúp đỡ cho Haseo có được sức mạnh mới vì dưới mắt ông, Haseo là "truyền nhân" của mình, lol. Antares cũng là người đã góp công sáng lập Guild Icolo.

Shino (Shino Nanao) Thành viên cũ của guild Twilight Brigade và hiện nay đang rơi vào trạng thái mất ý thức.Shino cuối cùng cũng tỉnh lại sau khi Cubia bị tiêu diệt,khi bị Ovan PK,ý thức của Shino bị phong ấn chung với AIDA nằm trong cánh tay của Ovan và dõi theo sự trưởng thành của Haseo...

Zelkova : Chủ guild Moon Tree và là đội trưởng đội 1.Tuy là chủ guild nhưng lại thích đi dạo trong The World và giải quyết mọi việc trong âm thầm nên không nổi bằng Sasaki.Là leader của một tổ chức hacker trên internet là Net Slum Tartarga,Zelkova khá là hứng thú với Haseo và là người cho Haseo Xform trong vol.3

Aura : Được biết như god của The World,được một programmer người Đức tạo ra trong bản Fragment và đưa cho CC Corp,coi như con gái của mình, sau một thời gian thì người này biến mất,do đã tự mình biến thành một Lost One.



Cubia : Được biết như là The Anti-Epitath.Tồn tại ngay trong những vol đầu của dòng game .hack// series.Cubia được hồi sinh sau khi khả năng rebirth của Ovan được kích hoạt,là fnial boss của Vol.3.

Sirius : một trong 4 Emperor tại Arena.Trong vol.2 bị AIDA nhập và đã bị Haseo đánh bại...Tại Vol.3,vì tham gia PK Tournament với mục đích cứu Taihaku nhưng cuối cùng bị đánh bại và trở thành Lost One.Cuối Vol.3,trong trận chiến cuối cùng với Cubia đã quay trở lại

Gabi : Chủ guild của Kestrel với quan niệm " sức mạnh là trên hết ".là một chủ của một cái guild toàn dân PK nhưng Gabi không phải là một PK,trái lại khá là vui tính.Gabi là bạn cũ của Ovan...

Matsu : là đội trưởng đội 7 của Moon Tree,từng là một PK nổi tiếng nhưng đã bỏ con đường đó,rất kính trọng Sasaki.

HACK//G.U. ENCYLOPEDIA

The World : 1 game online rất thành công của CC Coporation được viết bởi Harald Hoerwick. The World:R2 là phiên bản thứ 2 được phát triển lại của loạt game online sau vụ cháy lớn năm 2015.

PK-PKK : Player Killer, là thuật ngữ trong game online mô tả việc người chơi mạnh hơn, đẳng cấp cao hơn triệt hạ người chơi level thấp hơn. PK hoàn toàn khác với PvP (Player vs Player) trên phương diện tự nguyện của 2 bên thay vì chỉ 1 (của PK). PKK - Player Killer Killer được hiểu là người chỉ chuyên tiêu diệt các PK.

Guild : 1 thuật ngữ phổ biến trong rất nhiều game online, nó là tập hợp những thành viên có chung lý tưởng và tạo một chỗ đứng trong cộng đồng game online. Canard, Kestrel, Moon Tree, Icolo, Raven là những ví dụ...

Lost Ones : những người chơi bị PKed và mất sạch dữ liệu trong The World, ngoài đời thực bị rơi vào trạng thái hôn mê bất tỉnh (coma) vô thời hạn mà không ai có thể giải thích được . Họ gọi đó là những "The Lost One" .

AIDA = **A**rtificially **I**ntelligent **D**ata **A**nomaly là một thuật ngữ đặc biệt mà CC.Corp đặt cho những lỗ đen kì lạ xuất hiện ngẫu nhiên tại một số địa điểm trong The World vượt ngoài tầm kiểm soát của họ. Theo Yata, AIDA đặc biệt hứng thú với con người vì vậy chúng chỉ phát triển trên The World:R2 thay vì xuất hiện trên mạng internet.

Tri Edge's Sign : kí hiệu của Tri Edge, PK có hành tung bí ẩn trên The World:R2 có hình giống như chữ A đặt ngang. Chỉ có các Epitaph User mới có thể dùng Data Seed để di chuyển vào bên trong Signs (sự cố sau vol.2)

Epitaph User : Những PCs được xem là "The Chosen One" với việc sở hữu những nhân vật được tạo nên từ trước The World: R2. Các E.U có thể triệu hồi Avatar bao gồm 8 Morgona Phase.

Emperor : Những người từng chiến thắng trong các kì Arena.

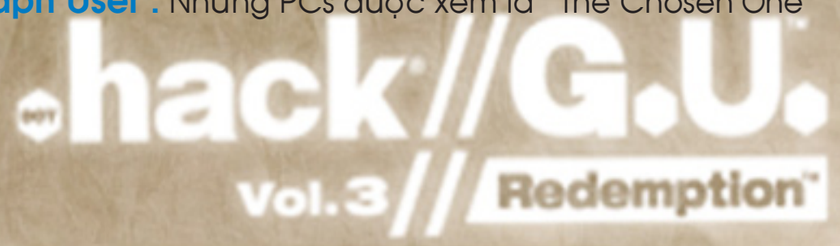
The Lost Grounds là những địa điểm trong The World:R2 còn sót lại từ thời của phiên bản thử nghiệm Fragment và không thuộc phạm vi kiểm soát của CC.Corp. Nhiều người cho rằng, Harald đã tạo ra những Lost Grounds dựa theo "Sacred Zones" đựa mô tả trong bài thơ Epitaph of the Twilight của Emma. Một số Lost Grounds có để lại "Signs" của Tri-Edge và "Hulle Granz Cathedral" là nơi trưng cất bức tượng nữ thần Aura nhưng đã biến mất một cách bí ẩn sau sự kiện dữ liệu của CC.Corp bị thiêu cháy vào năm 2015.

Key of the Twilight là item huyền thoại trong thế giới của The World được tạo ra bởi chính tác giả Harald như một bảo bối có thể vượt qua mọi rào cản của hệ thống biến mọi ước mơ của người chơi trở thành sự thật. Vì thế rất nhiều người đã sẵn sàng đánh đổi tất cả để đi tìm nó nhưng không một dấu vết hay một manh mối nào còn sót lại để có thể dẫn dắt họ và đó cũng là lý do thành lập nên Guild "Twilight Brigade" của Ovan.

The Three Azure Knights là phong hiệu dành cho 3 PCs huyền thoại : Kite , Orca và Balmung từ The World phiên bản cũ. Orca và Balmung còn từng được nhiều người xưng tụng là "Descendants of Fianna" với 2 danh phong "Balmung of the Azure Sky" , "Orca of the Azure Sea" sau khi họ hòan thành được event "The One Sin" được xem là event khó nhất trong game The World.
Three Azure Knights xuất hiện trong G.U đơn thuần là những AIs do chính Aura tạo ra từ ký ức của cô về The World cũ với mục đích duy nhất là tiêu diệt AIDA trả lại sự cân bằng cho The World. Đó là lý do 3 AIs này luôn theo đuổi Ovan, chính xác hơn là cánh tay trái của Ovan đã bị AIDA "Tri-Edge" thâm nhập.

Vagrant AI là những AI hoạt động nằm ngoài tầm kiểm soát của CC.Corp . Bản chất của các AI này chính là nguồn dẫn dữ liệu thu thập được đến The Ultimate AI Aura nhằm hoàn thiệu Aura . Một số ít Vagrant AI có thể tự tồn tại như một cá thể độc lập , và chúng được tạo ra với một mục đích duy nhất là đi tìm dấu hiệu của "Sự kết thúc" , sự thức tỉnh của Aura và cũng là lúc để chúng có thể vĩnh viễn yên nghỉ trả lại sự cân bằng cho The World .

-ale-



It's not done yet ...

We will back in the next time !

Be prepared ! The next time, it will be a tough one to know everything about "THE TRUTH"

End of Part 1.

Tác giả: Nikita Kabuto
http://www.flickr.com/photos/nkaphuoc/

10
in progress